02/2001 nur DM 6,50 bfr 139,- dkr 26,50 Lit 7.000 sfr 6,50 hfl 7,80 öS 49,- Lfr 139,- ptas 625,- ISSN 0946-6304

Tipps: Patrizier 2 • FIFA 2001 • Project: I.G.I.

PC Games

Wissen, was gespielt wird

PC Games gibt es auch mit 2 CDs oder DVD im Handel!

Giants

Spiel des Monats: Action-Spaß mit 3D-Giganten, Prachtgrafik und Spielwitz!



Tuning

Gratispower: So holen Sie das Beste aus Ihrer Voodoo-Grafikkarte heraus!

Durchspiel-Tipps

Gelöst: Gunman, Tomb Raider 5 und No One Lives Forever!

Pool of Radiance 2

Schöner als Baldur's Gate: Rundreise durch die Vorabversion!

Black & White

PC Games beim Beta-Test: Wir beantworten Ihre drängendsten Fragen!



Erstmals gespielt: Wirft Ubi Softs F1 Championship wirklich Grand Prix 3 aus dem Rennen?

Es rappelt im Karton



Florian Stangl
Chefredakteur



Petra Maueröder
Chefredakteurin

Dem Volontär ist nichts zu schwer: Weil wir für 2001 eine Menge spannender Dinge vorhaben, verstärken wir uns mit Nachwuchs-Redakteur Thomas Weiß.

DIENSTAG, 28. NOVEMBER
Peter Molyneux zeigt Peter Kusenberg beim Besuch der Lionhead Studios, welche Fortschritte *Black & White* in den letzten Monaten gemacht hat. Dann übernimmt Kusenberg die Kontrolle über eine putzige Kuh, die er durch einen Mix aus „guten" und „schlechten" Taten in den Wahnsinn treibt. Einstweilen benennt der Designer einen Fischer nach dem Gast, der zudem als erster externer Beta-Tester im Abspann des Spiels verewigt ist. Was Sie mit dem PC-Games-Redakteur in *Black & White* anstellen können, erfahren Sie in unserer gewohnt exklusiven Titelstory ab Seite 44.

FREITAG, 01. DEZEMBER 2000
Monatelang haben Verpackungsdesigner an der idealen Hülle für die PC-Games-CDs und -DVDs getüftelt. Ausgangssituation: 88 % aller Leser sammeln die Heft-CD-ROMs. Aus Umfragen wissen wir zudem, dass sich jeder Zweite so genannte Jewel-Cases (leere CD-Plastikschuber) besorgt, passende Einlegehüllen („Inlays") zurecht schneidet und darin die CDs aufbewahrt. Also wollten wir eine Lösung, die allen gerecht wird: jenen „Bastlern" und den vielen Lesern, die sich eine ordentliche Papphülle gewünscht haben. Herausgekommen ist das, was Sie soeben weggeklappt haben, um dieses Editorial lesen zu können; eingezeichnete Sollschnittstellen zeigen Ihnen, wo Sie die Schere ansetzen dürfen. Weiterer Vorteil: Das Titelmotiv wird ab sofort nicht mehr zerstört.

MONTAG, 04. DEZEMBER 2000
Seit heute haben wir einen frisch gebackenen Volontär. Sein Name: Thomas Weiß, ausgewiesener Kenner von Rollen-, Strategie- und Actionspielen. Kann der was? Wir meinen: Ja. Wenn Sie mögen, können Sie das gleich mal nachprüfen – beispielsweise auf den Seiten 76 (*Fallout Tactics*) oder 88 (*Deep Space 9: The Fallen*). Mehr über sich selbst verrät Thomas auf der Teamseite. Herzlich willkommen!

MITTWOCH, 13. DEZEMBER 2000
Hatten Sie auch Probleme mit der *Counter-Strike*-Version auf der Heft-CD der Ausgabe 01/2001? Dann wird es Sie freuen, dass wir die neueste Fassung des Mehrspieler-Action-Hits auf die aktuelle CD/DVD gepackt haben. Nach Testläufen auf den abenteuerlichsten Konfigurationen gibt unsere Hardware-Abteilung grünes Licht. Gleich ausprobieren!

MONTAG, 18. DEZEMBER 2000
„Weihnachtrossi" Rainer Rosshirt sorgt beim Gewinner unseres Preisausschreibens für eine buchstäblich schöne Bescherung: Ein bis zum Bersten gefüllter Spielesack dürfte dem Einsender der originellsten Warum-der-Weihnachtsrossi-mich-besuchen-muss-Begründung nicht nur über die Weihnachtsfeiertage hinweghelfen. Den Video-Mitschnitt dieses denkwürdigen Augenblicks finden Sie auf der Heft-CD der nächsten Ausgabe.

Einen frostfreien Januar, einen frustfreien Start ins Spielejahr 2001 und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



■ BASTELARBEIT
Mit wenigen Schnitten entstehen praktische Einleger für die so genannten Jewel Cases.

INHALT

Seite 80

■ STOLPERNDE RIESEN

Giants auf dem Prüfstand: Warum die große Action-Hoffnung nicht alle Erwartungen erfüllen kann.

■ ZWEIKAMPF ERÖFFNET

Immer dichter rückt F1 Racing Championship von Ubi Soft dem Genreprimus Grand Prix 3 auf den Auspuff. Alle Einzelheiten in der Vorschau.

Seite 60

PC Games

Service

Magazin

Aktuell

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Abenteuer

Action

Strategie

Sport

Simulation



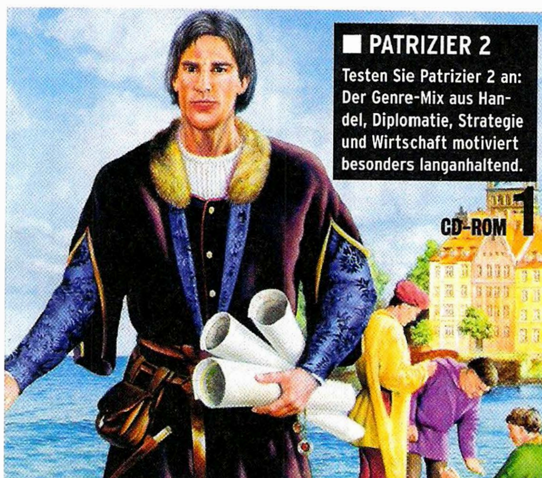
Seite 138

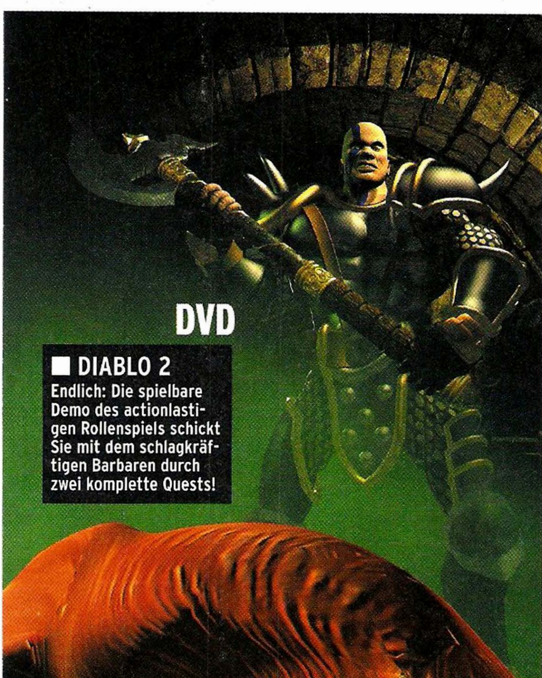
FEINARBEIT
Detailliert zeigen die Profis unserer Hardware-Abteilung, wie Sie Ihrer 3dfx-Karte mehr Power entlocken können – mit einfachen Tricks, ohne Geldverlust.



Seite 56

WIDERLING
Zahlreiche derartige Ekelpakete erwarten Spieler in Pool of Radiance. Mit im Gepäck: die dritte Edition D&D-Regeln.









Anleitungen auf Seite 144

Demos CD 1 & DVD

American McGee's Alice
Patrizier 2
Project: I.G.I.

CD 2 & DVD

America
Links 2001
Midtown Madness 2
Sacrifice
Tomb Raider: Die Chronik
F1 Championship Season 2000

Bonus-Material auf DVD

Demos:
Axis
Battle of Britain
Delta Force: Land Warrior
Diablo 2
Digitale Hühnerjagd
Dirt Track Racing Australia
Fur Fighters
Hired Team Trial - Gold
Laser Arena
Motocross Mania
Nascar Racing 4
Typing of the Dead
Vyruz
Far Gate
Stunt GP

Hardware:
Thrustmaster Top Gun Fox 2

Aktuelles: Star Wars (PS2), Donald Duck (PS2)

Trailer: Conflict, Die Gilde, Q3 Team Arena, Neverwinter Nights

■ BLACK & WHITE
PC Games war beim Beta-Test dabei: In unserem brandheißen Video zeigen wir Ihnen die neuesten Szenen aus dem Götterspiel und beantworten Ihre drängendsten Fragen!

CD-ROM 2

Videos CD 2 & DVD

Vorschau: Wiggles, Black & White

Aktuelles: Startopia, I-War 2, Z: Steel Soldiers, Bundesliga-manager X

Angespielt: Giants, DS9: The Fallen, Patrizier 2, Wer wird Millionär?

Extra: ETAINA 2000, GIGA Games, America (Trailer), PCG in Action

Tools CD 1 & DVD

Acrobat
Feedback
WinZip
Counter-Strike 1.0 FULL
Gamespy
Unreal Maps und Mods
Truthahnjagd für Die Sims
Sacrifice Minispiel
Cultures-Bonusmission
Handbuch Industriegigant
Aqua3D-Bildschirmschoner
ElectriCalm3D-Bildschirmschoner

Updates CD 1 & DVD

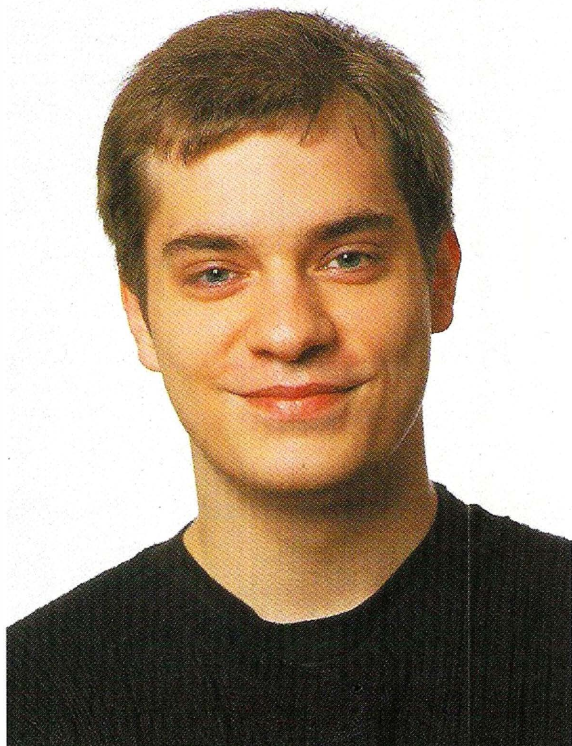
Baldur's Gate 2 Patch 1 (e)
Crimson Skies v1.02 (e)
Delta Force: LW v1.00.24 (e)
Demonworld 2 Leveled. v1.02 (d)
Demonworld 2 v1.02 (d)
Deus-Ex-Mehrspieler-Beta-Patch
Evil Islands v102 (d)
Ground Control v1.011 (d)
JetFighter 4 - Update 2 (us)
Kicker 2 v1.01 (d)
Midtown Madness 2 v1.01 (e)
Flucht von Monkey Island v1.1 (d)
Sacrifice-Demo-Patch
Starship Troopers Demo v1.1 (d)
DS9: The Fallen Joystick-Patch (e)
DS9: The Fallen 112100-a (d)

Hardware CD 1 & DVD

3dfx-Tool
DirectX8 deutsch für Win2k
DirectX8 deutsch für Win9x ME
Hz-Tool 1.4
MouseWare v9.22
Nvidia Detonator 3
NVmax 0.981
PC Dash 2 Karten
PowerStrip 2.78
Sound Blaster 3.0 Win-9x-Version
Sound Blaster 3.0 Win-ME-Version
Thrustmaster-Lenkradtreiber 2.19
VIA 4in1 4.24a Offiziell
Voodoo Game Launcher
Voodoo3 1.02.00 Win2k
Voodoo3 1.06.00 Win9x Me
Voodoo3 Tweaks
Voodoo4 & 5 1.04.00 Win9x

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:
WarCraft 3, weil der Titel vielleicht *StarCraft* vom Genrethron stößt.

Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann ...
... chatte oder streite ich mit meiner langjährigen Internetfreundin Linda über verlorene *StarCraft*-Spiele.

Einfach nicht Nein sagen kann ich ...
... zu nichts. Man kann nämlich immer Nein sagen.

Mein Motto lautet:
Abwechslung bestimmt das Leben.

Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...
... *StarCraft* inklusive *Brood War*, weil eine komplett durchgeknallte Community maßgeblich zur Perfektion des Spiels beigetragen hat.

Am meisten enttäuscht war ich in letzter Zeit von ...
... *Diablo 2*, weil ich vergessen hatte, dass ich noch vom ersten Teil völlig gesättigt war.

An diesem Spiel hätte ich gerne mitgewerkelt:
Final Fantasy 6 US, um mit Nobuo Uematsu die Musik zu komponieren.

Am meisten hasse ich ...
... uninspirierte Filmmusik, Emmerichs Patriotismus, Zigaretten im Auto, eigene Fehler, Wortwiederholungen und Schreibblockaden.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Deus Ex, um anhand der praktischen Quicksave-Funktion nach Belieben alternative Wege zu gehen.

Wenn ich Gott wäre, würde ich ...
... mich furchtbar langweilen, da dann all die Aufregung weg wäre.

Die Personen, die ich am meisten bewundere, sind ...
... sämtliche Schriftsteller, weil die genug Durchhaltevermögen haben, um ein ganzes Buch zu schreiben.

Thomas Weiß wäre gerne begnadeter Komponist und würde sich als Gott langweilen.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
ist der Hydraulikschlauch seiner 73er-Corvette geplatzt.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
kann auch Action: *No One Lives Forever* verdrängt *Siedler* & Co.

Abenteuer



Daniel Kreiss
Redakteur
versucht nach *Big Brother 2* verzagt, wieder wach zu werden.

Strategie



Peter Kusenberg
Redakteur
ist angenervt von der fehlenden Speicherfunktion in *Giants*.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
fühlt sich dank *Patrizier 2* mal wieder so richtig heimisch.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
hat sich mit Tanzbär Kreiss auf einer Plastikmatte vergnügt.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich auf viel Schnee und Sonne in den Bergen.

Strategie



Rüdiger Steidle
Redakteur
fragt sich, ob bei Minusgraden Internet-Anschlüsse einfrieren.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
versagte beim Versuch, den Jahreswechsel nüchtern zu erleben.

Sport



Georg Valtin
Volontär
hat in *Skispringen 2001* 15 Sportlern alle Knochen gebrochen.

Hardware



Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
wird über die Feiertage *Hitman* spielen, bis der Arzt kommt.

Hardware



Sascha Pilling
Redaktionsassistent
hört wegen des Thin-Lizzy-Konzerts nur noch die Hälfte.

Service

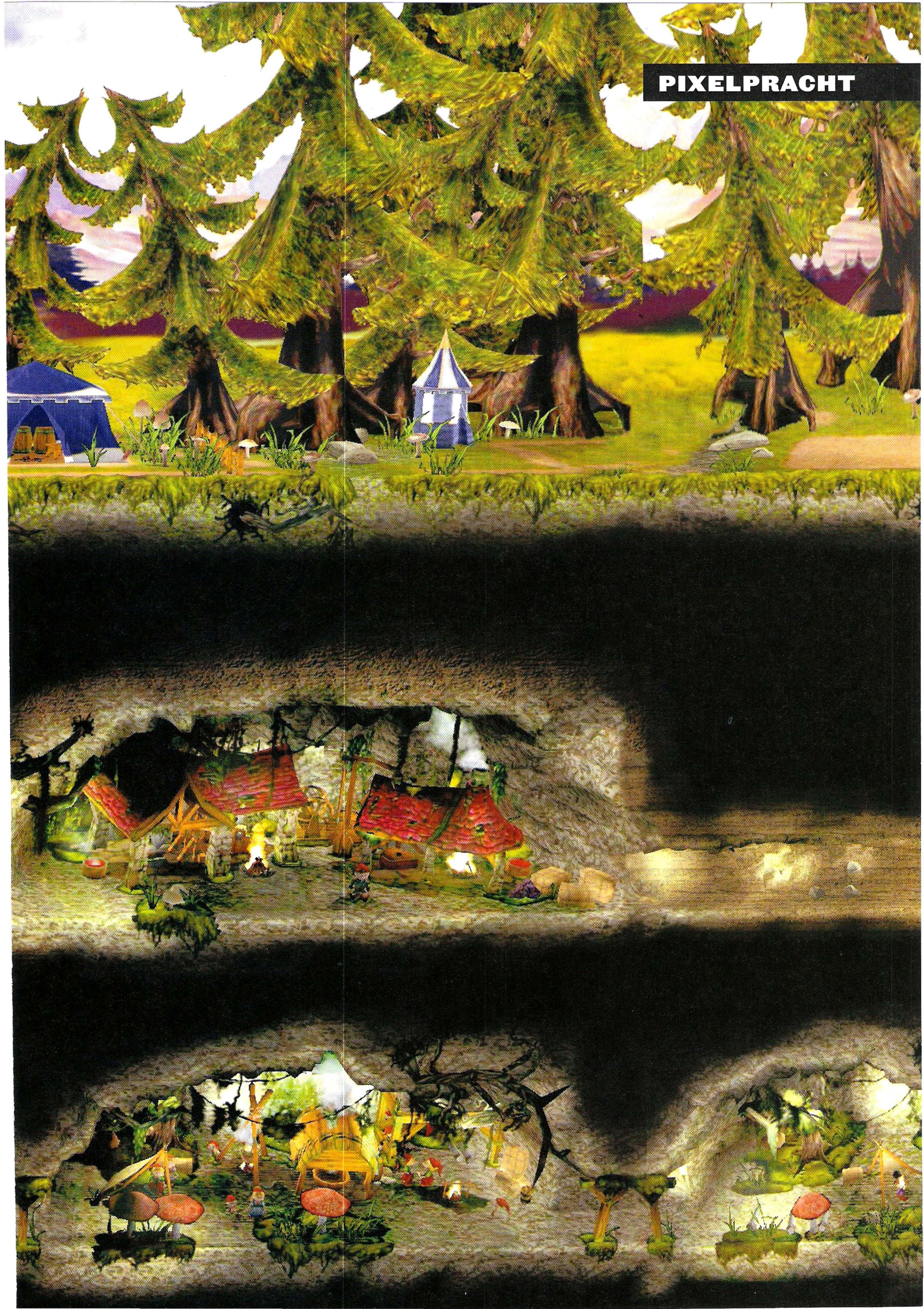


Rainer Rosshirt
Redakteur
kann endlich seine Krücken an die Wand nageln.

Wiggles

■ ENTWICKLER **Innonics** ■ ANBIETER **Noch nicht bekannt**

Bis Ihre Wiggles-Siedlung so aussieht wie auf diesem Querschnitt, vergeht deutlich mehr als ein Abend: Rund um den zentralen Aufzug hat Ihre Zwergenfamilie unter anderem eine Hamsterfarm (eingezäuntes Gebiet links oben), eine Bar (Tresen rund um den Riesenpilz) und ein Bergwerk nebst Schmelze und Schmiede (rechts oben) gebaut. Die überall nachwachsenden Fliegenpilze dienen als Baumaterial und Nahrung. Mehr über das spielerisch wie grafisch überraschende Aufbaustrategiespiel aus Berlin lesen Sie in unserer Exklusiv-Reportage ab Seite 72.



IM KLARTEXT



Ich will zum popowackelnden Quake-3-König werden! Was dagegen?

Turniertänze

Daniel Ch. Kreiss
Redakteur

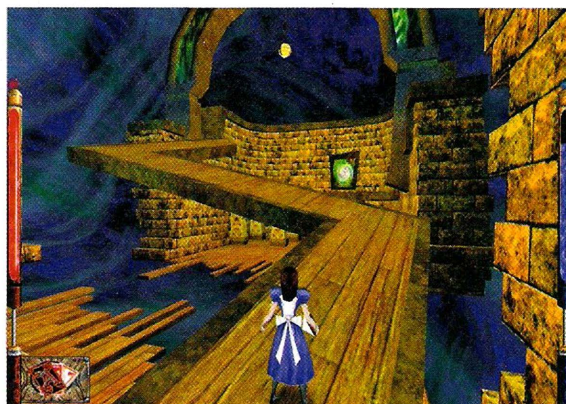
Sie liegt labbrig da, schimmert ungesund gelb und stinkt wie schmelzendes Plastik: Die Tanzmatte, mein Eingabegerät des Jahres. Eigentlich ist sie für Gymnastikspiele wie die *Dschungelbuch Groove Party* (Seite 114) gemacht. Wenn da Musik lostönt, beginnt das Beckenschwingen im Wettbewerb mit den Kollegen und ich bete, dass ein paar meiner Schritte den Takt treffen. Zur Belohnung gibt's Punkte und Gelächter. Das ist die friedliche Seite der Matte. Aber das Ding hat neben vier Richtungsfeldern für normale Beinverrenkungen noch einmal so viele, die frei belegbar sind – und das inspiriert mich: Selbst für einen Ego-Shooter brauche ich doch nicht zwangsläufig mehr Tasten. Warum soll ich meinen Kämpfer in *Quake 3* also nicht mit den Füßen antreiben und im Walzerschritt zum Rocketjump bringen können? Zu Cha-Cha durch die Arenen flanieren, Pirouetten drehen, im Foxtrott anrasenden Geschossen ausweichen und durch gelenkige Ausfallschritte den Abzug meiner Rail Gun betätigen – das stelle ich mir ziemlich genial vor. Statt eines Clans würde ich dann eine Ballettcombo formieren, „Die biegsamen Plüschpuppen" oder sowas. Vier mal die Woche Training und wir könnten all die ungeschmeidigen „Mausreiter-der-Apokalypse"-Teams da draußen kaputt steppen. Dass all das auch technisch machbar ist, behaupte ich einfach dreist.
Insofern: Let the beat go on.

In Tanzmatten steckt ungeahntes 3D-Action-Potenzial.

Alice im Kino

Computer-Märchen auf Leinwand

Das abgedrehte Action-Adventure nach Lewis Carroll soll den Sprung auf die Kinoleinwand schaffen. Als Co-Produzent fungiert der Vater des Spiels, American McGee. Auf dem Regisseursstuhl wird voraussichtlich Wes Craven (*Scream 1-3*) Platz nehmen, das Drehbuch kommt von John August (*Drei Engel für Charlie*). Für die Hauptrolle ist unter anderem *Episode 1*-Königin Natalie Portman im Gespräch.



WHO THE FUCK IS ALICE? Wer schließlich als Schulmädchen durchs düstere Wunderland turnt, erfahren wir spätestens 2002 im Kino.

Duke Nukem Forever

Seine Exzellenz steht bei Gathering of Developers und Take 2 unter Vertrag.

Da der bisherige Publisher Infogrames seine Produktpalette verstärkt familienorientiert gestalten will, haben die Franzosen die Rechte an den bisherigen Werken und zukünftigen Titeln mit dem muskelbepackten 3D-Action-Helden Duke Nukem an Take 2 und GOD abgetreten. Kommentar der Entwickler: „Für die Spieler wird alles beim Alten bleiben – es prangt lediglich ein anderes Logo auf der Packung." Derzeit unterziehen die Programmierer von 3D-Realms die eingekaufte Unreal-Engine einer Generalüberholung. Wenn *Duke Nukem Forever* erscheint, soll es die in DirectX 8 neu eingeführten 3D-Effekte voll unterstützen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **3D Realms**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **2001**



GLÄNZENDE AUSSICHTEN Die Entwickler polieren die Unreal-Grafik auf (hier noch ein Bild der alten Engine).



■ ON A MISSION FROM GOD
Der Duke hat den Anbieter gewechselt.

Doom 3

id Softwares neue Engine besser als Unreal 2?

Noch hat kaum jemand zu Gesicht bekommen, woran id Software gerade bastelt. Die wenigen Auserwählten waren aber voll des Lobes. American McGee (*Alice*): „Die Lichteffekte sind unglaublich. Es ist, als ob man einen Film ohne Ton sieht und dann plötzlich 5-Kanal-Dolby-Sound einschaltet." Der mit id-Chefprogrammierer John Carmack befreundet Spieledesigner plant bereits einen neuen Titel mit *Doom 3*-Engine. Sverre Kvernmo, Leveldesigner bei Kiss: Psych Cyrcus, behauptet sogar: „Carmack ist ein ganzes Stück weiter als alle anderen – und ich habe auch schon Monoliths (*LithTech 2.5*) und Epics (*Unreal 2*) neue Engines gesehen."

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **id Software**
■ ANBIETER **Activision** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

Red Faction

Schlauer als die Konkurrenz?

PlayStation-2-Besitzer dürfen bereits im ersten Quartal des neuen Jahres auf das Erscheinen von *Red Faction* hoffen, das im Moment sehnsüchtig erwartet wird. PC-Spieler müssen leider noch ein wenig länger warten, kommen im Gegenzug aber in den Genuss von höheren Auflösungen. In der Zwischenzeit haben die Entwickler neue Fakten über die KI bekannt gegeben: Beispielsweise sollen sich die Feinde gegenseitig verständigen und dann in Kampfformationen gegen den Spieler antreten. Letzterer kriegt es mit Schlägern, angeheuerten Söldnern oder sogar abgedrehten Außerirdischen zu tun, die auf dem Mars leben.

■ GENRE **3D-Shooter** ■ ENTWICKLER **Volition**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



FEUERWERK Wie raffiniert diese Feinde letztlich reagieren, wird das fertige Spiel offenbaren. Die Versprechen sind hochtrabend.

Tribes 2

Online-Krieger im Anmarsch

Sierras Internet-Shooter steht kurz vor der Fertigstellung. Die öffentliche Bug-Jagd war erfolgreich und so haben die Entwickler den Beta-Test ausgesetzt, um die Änderungswünsche der Fans umzusetzen. Sobald die Updates getestet sind, gibt Publisher Sierra voraussichtlich grünes Licht. Die Entwickler haben noch kein Veröffentlichungsdatum bekannt gegeben, aber im offiziellen Forum wurde eine Wette ausgeschrieben, wann das Programm „Gold geht", also ans Presswerk ausgeliefert wird. Insider tippen auf Anfang Februar.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Dynamix**
■ ANBIETER **Havas** ■ TERMIN **Februar 2001**



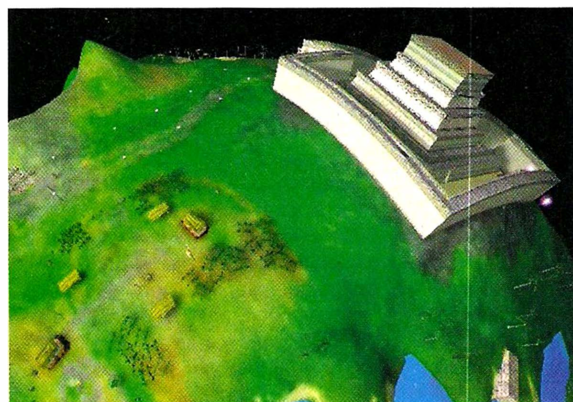
HELDENGALLERIE Nach der Bug-Jagd warten die Kämpfer auf den echten Turnierstart.



FRISCHLUFT Die Außenareale protzen mit großer Sichtweite und weichen Bergkurven.

Atlantica

Die Erde ist rund und wir drehen uns um sie.



ABGEDREHT So sehen die Kampfplätze aus der Ferne aus, wobei sich die Grafik zurzeit noch in einem sehr frühen Stadium befindet.

Derzeit arbeiten die Entwickler von *Hidden and Dangerous* an dem 3D-Shooter *Atlantica*, der vorrangig auf Mehrspieler-Freuden (DeathMatch, Capture the Flag, Cooperative) ausgelegt sein wird. Die Gefechte finden dabei auf abgedrehten Mini-Welten statt, die sich von handelsüblichen DeathMatch-Arenen abheben. Wer beispielsweise lange genug in eine Richtung rennt, umrundet den Planeten irgendwann. Dabei darf der Spieler wahlweise in die Rolle der Bewohner von Atlantis schlüpfen oder auf der Seite der Inkas kämpfen. Im Einzelspielermodus kriegt man es zusätzlich mit Aliens zu tun, die sich mit den Indianern verbünden, um an Rohstoffe der Erde zu gelangen.

■ GENRE **3D-Shooter** ■ ENTWICKLER **Lonely Cat**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

IM KLARTEXT



Petzen Sie uns ruhig, wenn Ihnen technische Bugs und Ungereimtheiten in Spielen auffallen - wir haken nach.

Kunstfehler

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Es gibt derzeit nur wenige Dinge, die unsere Leser derart auf die Palme bringen wie a) unglücklich gelöste Speicherfunktionen (ich freu mich jetzt schon auf die Reaktionen auf *Giants*) und b) fehlerhaft ausgelieferte PC-Spiele. Da werden Funktionen im Handbuch beschrieben, die im Spiel gar nicht vorhanden sind (*Patrizier 2*), manche Spiele sind ein einziger großer Programmfehler (*Anpfiff*) und bei anderen wird schon für den Tag der Auslieferung ein umfangreicher Bugfix angekündigt (*Battle Isle: Der Andosia-Konflikt*). Beispiel *No One Lives Forever*: „Der erste Patch ist raus!" jubelt Electronic Arts auf der deutschen Website und lässt die Frage offen, wie viele noch folgen werden. Vertrauensbildung ist was anderes. Schon formieren sich im Internet erste Selbsthilfegruppen, andere waren angeblich schon beim Rechtsanwalt. Auf telefonische Nachfrage unsererseits, warum dieses oder jenes denn schief gelaufen sei, bekommt man bei manchen Spiele-Anbietern allen Ernstes Antworten à la „Na super, bei uns regen sich die Leute auf, dabei hatte Spiel XY genauso viele Fehler!!". Auch schön die Daum-Argumentation: „Welches Spiel ist schon fehlerfrei ..." Wir von PC Games werden Sie in Zukunft noch stärker auf technische und logische Ungereimtheiten hinweisen. Erst recht als Fachmagazin sind wir das unseren Lesern schuldig - niemand soll 80 Mark ausgeben müssen, um sich auch noch als Betatester missbrauchen zu lassen.

Hoffentlich ist die derzeitige Bug-Seuche nur ein schwerer Ausnahmefehler.

My Castle, my Home!

Stronghold wird gleichzeitig Schlossbau-Simulation und Echtzeitstrategie.



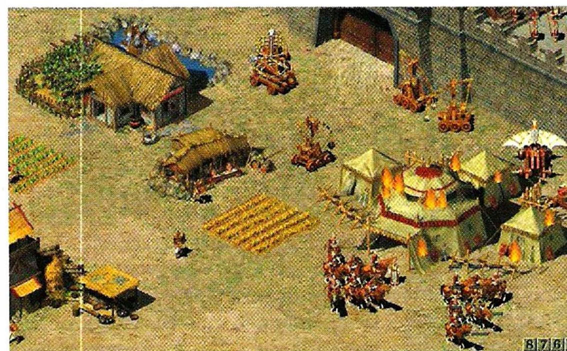
■ RAFFE, SCHAFFE, SCHLÖSSLE BAUE Stronghold wird eine Mischung aus Aufbau, WiSim und Echtzeitkampf.

Die Firefly Studios, Teil des Entwicklerverbundes Gathering of Developers, haben erstmals ihr aktuelles Projekt öffentlich präsentiert. Titel: *Stronghold*. Das Spiel erinnert auf den ersten Blick an *Age of Empires 2*: Sie errichten und warten Ihr persönliches Traumschloss, dann versuchen Sie, dessen Bewohner durch gutes Management bei Laune zu halten. Zum Ende hin bauen Sie eine schlagkräftige Armee auf und ziehen gegen konkurrierende Grafschaften. Als historische Kulisse für das Strategiespiel dienen die Jahre zwischen 1000 und 1400 nach Christus.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Firefly Studios**
■ ANBIETER **Take 2 Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**

Three Kingdoms

Innovativer Strategiemix im Reich der Mitte



AGE OF EMPIRES 3? **Die Ähnlichkeit mit Age of Kings ist unverkennbar - selbst die Steuerung funktioniert weitgehend wie im großen Vorbild.**

Im historischen China kämpfen Sie gegen zwei rivalisierende Königreiche um die Vorherrschaft. Dazu können Sie Generäle rekrutieren, die die Truppenmoral erhöhen und sogar der Zauberei mächtig sind. Per Pausenfunktion lassen sich die Echtzeitgefechte für Formationswechsel unterbrechen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Overmax**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



FEUER FREI! **Neue Einheiten und zahlreiche knifflige Missionen erwarten Sie ab Februar.**

Sudden Strike

Add-on und Editor im Februar

Nachschub für PC-Generäle: Im Februar erscheint ein Add-on zu CDVs erfolgreichem Echtzeitstrategiespiel *Sudden Strike*. Neben zahlreichen neuen Missionen und einigen zusätzlichen Einheiten enthält der Silberling auch einen komfortablen Editor zum Erstellen eigener Levels.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Fireglow**
■ ANBIETER **CDV** ■ TERMIN **Februar 2001**

Real War

Realistische Kriegsspiele mit Originaleinheiten

Real War basiert auf einer militärischen Software der US-Armee zur Simulation von Schlachten. Im Vordergrund des Spiels stehen dementsprechend realistische Echtzeitgefechte mit mehr als 40 originalgetreuen Fahrzeugen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **OCI**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **Mai 2001**



DSCHUNGELEINSATZ Eine gründliche taktische Planung ist bei jedem der verschiedenen Einsätze der Schlüssel zum Erfolg.

Die Siedler 4

Comicbuch zur populären Serie erschienen



Siedler-Fans können ihre wuseligen Lieblinge nun auch außerhalb des Computers bewundern. In Zusammenarbeit mit dem Ehapa-Verlag bringt Blue Byte ein 48-seitiges Comicbuch heraus, das auf der Geschichte und den Hauptfiguren der bisherigen Spiele basiert. Der Comic ist im Buchhandel sowie an Kiosken für 6,90 Mark erhältlich. Wer eingefleischte *Siedler*-Fans zu beschenken hat, greift zum vierteiligen Sammlerfiguren-Set (Römer, Amazone, Asiate, Ägypter), das ab 11. Januar 2001 für rund 50 Mark im gutsortierten Fachhandel angeboten wird.



■ **FLOTTENVERBAND** Die Kriegsschiffe warten auf die langsamen Handelskoggen.

Hisst die Segel!

Die Anno-1503-Entwickler präsentieren ihre prächtige Flotte.

Spannende Seekämpfe mit prächtigen Galeeren prägten bereits *Anno 1602* – und der Nachfolger setzt noch einen drauf: Handelskoggen sind schwerfällig und schwach bewaffnet, der Laderaum bietet Platz für viele Waren. Die schnellen Kriegsschiffe haben viele Kanonen, aber einen kleinen Laderaum. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Sie jetzt Flotten bilden können, bei denen etwa Kriegsschiffe langsame Koggen eskortieren. Verbessert wurden auch die Animationen: Segel werden beispielsweise nach einer langen Fahrt gerefft.

■ GENRE **Aufbaustr.** ■ ENTWICKLER **Sunflowers**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **März 2001**

Gangsters 2

Krimineller Rachefeldzug im Stile des Paten



Im Nachfolger des kniffligen Strategiespiels lenken Sie Ihre Ganoven in Echtzeit durch virtuelle Städte der 20er-Jahre. Während die kriminellen Aufgaben gleich geblieben sind, wurde die Bedienung deutlich vereinfacht.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Hothouse Creations**
■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ TERMIN **Januar 2001**

Summoner

Im Frühjahr 2001 eröffnen die Descent-Macher die virtuelle Monsterhatz.



■ SCHUTZSCHILD Nicht zuletzt die aufwendigen Magie-Effekte dürften Summoner für Fantasy-Spezialisten interessant machen.

Derzeit werkelt das Team von Volition fieberhaft an der Fertigstellung ihres 3D-Fantasy-Epos. Als aufstrebender Summoner, sprich Beschwörer, Joseph ziehen Sie durch riesige Außenwelten und düstere Verliese und schlagen sich mit allerlei aggressivem Gewürm herum. Im Verlauf der Geschichte müssen Sie mehr über Ihre eigene Vergangenheit und den fiesen König herausfinden, der Ihnen die düsteren Horden auf den Hals hetzt. Im Kampf sollen sowohl Magie als auch Waffenhandwerk zum Zuge kommen. Als Summoner wehren Sie sich also entweder mit dem Schwert oder rufen mehr oder weniger mächtige Tiere und Dämonen zu Ihrer Unterstützung herbei.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Volition**
■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



UO 2 Ganz so eindrucksvoll wie in den ersten Bildern sieht die 3D-Welt nicht mehr aus.

Ultima Online 2

Beta-Test startet im März.

Bei einem *Ultima Online*-Event auf Burg Rode bei Aachen konnten wir Origin einige Neuigkeiten über *Ultima Online*-Add-on *Third Dawn* und den Nachfolger *Ultima Worlds Online: Origin* entlocken. So wird *Ultima Online 2* vermutlich erneut umbenannt. Heißester Kandidat ist derzeit *Nexus*. Wie das Online-Rollenspiel letztendlich auch heißen mag, der öffentliche Beta-Test startet voraussichtlich im März. Derzeit überlegen die Entwickler, Unique Items (ähnlich wie in *Diablo 2*) einzubauen. Währenddessen gehen die Arbeiten an *Third Dawn* weiter. Das Add-on bringt im Januar isometrische 3D-Grafik und einen neuen Kontinent nach *Ultima Online*.

■ GENRE **Online-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Origin**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Ende 2001**

Stonekeep 2

Kommt ein Nachfolger?

Aus der Gerüchteküche im Internet war zu vernehmen, dass Interplay bereits fleißig an einer Fortsetzung des mäßig erfolgreichen Fantasy-Rollenspiels *Stonekeep* aus dem Jahr 1996 basteln soll – in zeitgemäßer 3D-Grafik statt platter Bitmap-Optik. Als angeblicher Release-Termin steht derzeit Ende 2001 im Raum. Von offizieller Seite wurden diese Gerüchte bisher allerdings weder bestätigt noch dementiert. Der Vorgänger, der seinerzeit mit erheblicher Verspätung erschien, wirkte bereits 1996 optisch und spielerisch arg angestaubt und konnte die in ihn gesetzten hohen Erwartungen nur teilweise erfüllen. Wir bleiben für Sie selbstverständlich am Ball.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **N.n. bekannt**
■ ANBIETER **Interplay** ■ TERMIN **Ende 2001**

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Bethesdas frischer Wind weht im nächsten Jahr durch die Rollenspiel-Welt.



SCHÖNE AUSSICHTEN Grafisch kann Morrowind überzeugen – ob das nach seiner Veröffentlichung in einem Jahr noch genauso ist?

Der dritte Teil der *Elder Scrolls*-Serie hat vor allem grafisch mächtig zugelegt. Spielerische Neuheiten halten sich jedoch in Grenzen, dafür werden bestehende Stärken ausgebaut: Beispielsweise darf der Spieler zwischen neuen Rassen wählen, darunter Elfen und Kreaturen. Die Spielumgebung soll wieder gigantisch ausfallen und 50-mal so groß sein wie das Areal aus *Redguard*. Rund 70 Charaktere werden das Land bevölkern und aktiv die Story beeinflussen, wobei sie sich teilweise dem Spieler anschließen, um mit ihm zu kämpfen. Der Protagonist darf außerdem Häuser erwerben und sogar ein ganzes Fort bauen. Ein Editor soll das Erstellen eigener *Morrowind*-Welten zum Kinderspiel machen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bethesda**
■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ TERMIN **Ende 2001**

Freedom Force

Kultiges Rollenspiel vom System-Shock 2-Team

Stan Lee lässt grüßen: In *Freedom Force* steuern Sie die Geschicke einer sechsköpfigen Superhelden-Truppe im New York der 60er Jahre. In über 30 3D-Levels, die Sie durch nachgebaute Straßenzüge New Yorks führen, retten Sie die Menschheit vor Superschurken.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Irrational Games**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

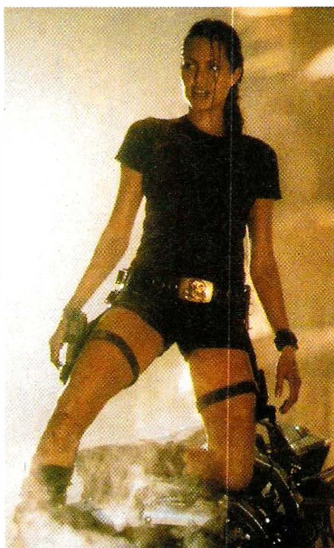


HELDENTRUPPE Die Rollenspiel-Superhelden scheinen fast alten Marvel-Comics von Spiderman-Erfinder Stan Lee entsprungen.

Tomb Raider: Der Film

Angelina Jolie schlüpft in den Lara-Croft-Dress.

Unter der Regie des *Con Air*-Machers Simon West wird derzeit das erste Kinoabenteuer der kurvenreichen Archäologin realisiert. Gedreht wird an Originalschauplätzen in Island, Venedig und Kambodscha und in den legendären Pinewood Studios in England. In Nebenrollen stehen Oscar-Preisträgerin Jolie Jon Voight (*Staatsfeind Nummer 1, Mission Impossible*) als Lord Croft und Daniel Craig als Theo Rooker zur Seite. Als deutscher Starttermin steht mittlerweile der 21. Juni 2001 fest. Ungeduldige Lara-Fans verkürzen sich die Wartezeit im Internet. Unter www.tombraidermovie.com finden Sie schon jetzt die wichtigsten Daten zum *Tomb Raider*-Film. Außerdem gibt's einen ersten, sehr effektreichen Trailer, der Erinnerungen an den Kinohit *Matrix* wach werden lässt.



THE REAL LARA Angelina Jolie verkörpert die berühmte Computer-Archäologin.

Anstoss Action

Selber kicken statt managen

Wer bisher gerne aktiv ins Spielgeschehen des erfolgreichen Fußballmanagers *Anstoss 3* eingreifen wollte, darf sich *Anstoss Action* schon mal vormerken: Hier steuern Sie Ihre Mannschaft nämlich eigenhändig über den Rasen - wahlweise im flotten Actionmodus oder im realistischen Simulationsmodus, in dem deutlich weniger Tore fallen. Da der Simulationsableger auf der gleichen Engine basiert, die bereits in *Anstoss 3* zum Einsatz kam, lassen sich Datensätze aus dem Manager mit *Anstoss Action* kombinieren, was das Nachspielen von Begegnungen ermöglicht. Wie wir uns bei einer Vorführung in den Redaktionsräumen überzeugen konnten, kann die Grafik von *Anstoss Action* mit EA Sports' Kickersimulation *FIFA* durchaus mithalten.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Ascaron**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



■ UND ACTION In Anstoss Action entscheidet nicht mehr gewieftes Management über Sieg oder Niederlage, sondern spielerisches Können.



EGO-PERSPEKTIVE MIT MOTORRAD Sie steuern die berühmten italienischen Rennmaschinen mit dem Lenker im Blickfeld.

Ducati World Racing Challenge

Realistisches Rennspiel für Italo-Biker

Demnächst dürfen Motorrad-Freunde auf acht unterschiedlichen Kursen mit über 40 Ducati-Modellen der vergangenen 50 Jahre kräftig Gas geben. Dabei werden die üblichen Einzelrennen oder Time-Attack-Fahrten von besonderen Spielmodi ergänzt: Beispielsweise muss der Spieler Fahrprüfungen ablegen oder gewinnt Preisgelder in Meisterschaften, was den Kauf besserer Zweiräder ermöglicht.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Acclaim**
■ ANBIETER **Acclaim** ■ TERMIN **Januar 2001**

Kicker Fußballmanager 2

Das kostenloses D.A.U.M.-Update gibt es im Internet.

Auch an dem *Kicker Fußballmanager* ziehen die Ereignisse der letzten Wochen nicht spurlos vorbei. Im Dezember stellte Hersteller Heart-Line ein kostenloses Update ins Internet, das der sonst ja eher ernsten Simulation einen stark satirischen Anstrich verpasst. So müssen die virtuellen Fußballspieler unerwartet Urin- und Haarproben abgeben, Journalisten finden plötzlich Kokain auf der Mannschaftstoilette und eine genauere Inspizierung der Kalklinie auf dem Rasen könnte unerwartete Folgen haben. Dem „ernsten" Managen des Spiels steht dennoch nichts im Wege - die humorigen Ergänzungen lassen sich auf Wunsch jederzeit abschalten.

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Heart-Line**
■ ANBIETER **Heart-Line** ■ TERMIN **Dezember 2000**



NASE VOLL Der seriöse Kicker-Fußballmanager 2 bekommt durch das kommende Update eine humorvolle Note. Allzu ernst nehmen sollte man die Anspielungen allerdings nicht.

Gewinnen Sie!

Gesucht: Die Top-Ten der Wintersportarten!

Ihre Meinung zählt! Eidos Interactive arbeitet schon jetzt am Nachfolger zu *Sydney 2000*. Die Auswahl der Sportarten soll diesmal in Zusammenarbeit mit allen PC-Games-Lesern erfolgen. Stimmen Sie mit ab: Welche der folgenden olympischen Disziplinen sollten Ihrer Meinung nach in dem einzigen offiziellen Spiel zur Winterolympiade 2002 in Salt Lake City enthalten sein? Bitte notieren Sie Ihre persönliche Top-Ten der unten genannten Sportarten auf einer Postkarte, versehen Sie diese mit dem Kennwort „Salt Lake City" und schicken Sie sie bis zum 20. Januar 2001 an die unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir einen Gutschein von Sport-Scheck im Wert von 1.000 Mark, einen über 500 Mark, einen über 250 Mark und sechs Mal das Spiel Sydney 2000 von Eidos. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. Ski Alpin: Abfahrt
2. Ski Alpin: Super-G
3. Ski Alpin: Riesenslalom
4. Ski Alpin: Slalom
5. Freestyle-Ski Moguls
6. Freestyle-Ski Aerials
7. Langlauf
8. Nordische Kombination (Langlauf und Skispringen)
9. Skispringen: Einzel
10. Skispringen: Team
11. Biathlon
12. Snowboard: Halfpipe
13. Snowboard: Riesenslalom
14. Rodeln (normal)
15. Skeleton-Rodeln (bäuchlings)
16. Bobfahren
17. Eislaufen: Einzel
18. Eislaufen: Paare
19. Eislaufen: Eistanzen
20. Eisschnelllaufen
21. Curling

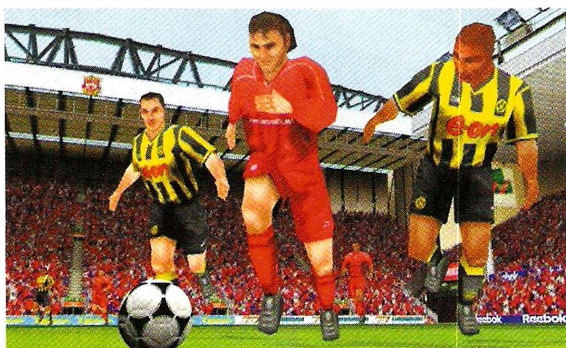
Das Ganze geht an:
Redaktion PC Games • Stichwort „Salt Lake City"
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

European Super League

Da lacht das Herz des Fußballfans!

In 16 lizenzierten Stadien kicken ebenso viele Teams um den Sieg. Besonders beeindruckend soll das Umfeld sein: Sämtliche Sportplätze sind bis aufs kleinste Detail den Originalen nachempfunden, während echte Schlachtgesänge des Publikums ertönen.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Crimson**
■ ANBIETER **Virgin** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



BITTE LÄCHELN Alle Sportler sollen sich bei Euro Super League voneinander durch ihre Gesichtszüge unterscheiden.

IL-2 Sturmovik

Neue Screenshots und Informationen von der Ostfront



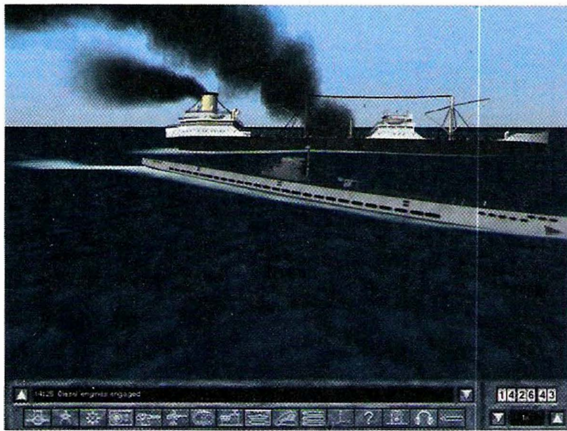
■ FREIE JAGD Zwei Messerschmitt-109-Jäger im Formationsflug. Vorne sehen Sie die modernere Bf 109 "Franz", hinten eine ältere Bf 109 "Emil".

Beinahe wöchentlich versorgt Blue Byte auf www.bluebyte.de die Fan-Gemeinde inzwischen mit neuen Bildern der russischen Flugsimulation. Laut Aussage der Entwickler macht das Spiel gute Fortschritte und soll spätestens im Februar 2001 in den Handel kommen.
Neben sechs Kampagnen werden sich kreative Piloten eigene Einsätze basteln oder mit bis zu 31 Gleichgesinnten im Netzwerk auf die Jagd gehen können. Eine erste spielbare Version soll uns rechtzeitig für die nächste Ausgabe erreichen.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Maddox Games**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ TERMIN **1. Februar 2001**



SCHLECHTE AUSSICHTEN Beschädigungen im Cockpit werden exakt modelliert.



LEISER JÄGER Ein Typ-IX-Boot taucht auf zum Fangschuss auf einen brennenden Frachter. Eines von vier Modellen in Silent Hunter 2.

Silent Hunter 2

U-Boot-Sim hat Beta-Stadium endlich erreicht.

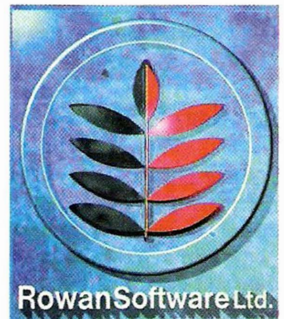
Gute Nachrichten für Seebären: SSIs U-Boot-Simulation *Silent Hinter 2* ist im internen Beta-Test. Wenn alles glatt läuft, taucht sie im Anfang 2001 in den Läden auf.

■ GENRE **U-Boot-Simulation** ■ ENTWICKLER **Ultimation**
■ ANBIETER **SSI** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

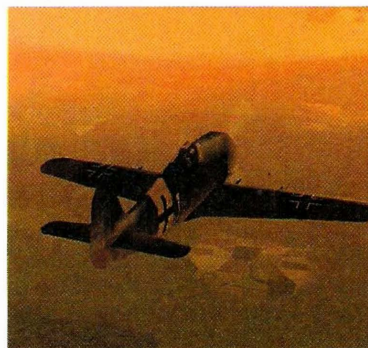
Rowan ist raus

Keine Simulationen mehr von den Briten

Für den unbestätigten Schnäppchenpreis von 30.000 Pfund hat Empire Interactive die Simulationsspezialisten von Rowan Software aufgekauft. *Adlertag* (Test in dieser Ausgabe) wird wohl die letzte Simulation des britischen Entwicklerteams sein. Künftig stehen Projekte für PlayStation 2 & Co. auf dem Programm. Die versprechen größere Gewinne.



ROWAN-LOGO Sim-Freunde werden das Emblem kaum noch sehen.



POSTKARTENIDYLLE Eine einsame Focke Wulf 190 fliegt in den Sonnenuntergang.

Aces High

Neue Version im Anflug

Das Team um *Warbirds*-Erfinder Dale "HiTech" Addink kündigt für *Aces High 1.05* die lang erwarteten Flugzeugträger und Torpedo-Boote an. Weitere Infos zur Online-Sim unter www.hitechcreations.com.

■ GENRE **Online-Flugsim** ■ ENTWICKLER **HiTech Creat.**
■ ANBIETER **HiTech Creations** ■ TERMIN **Januar 2001**

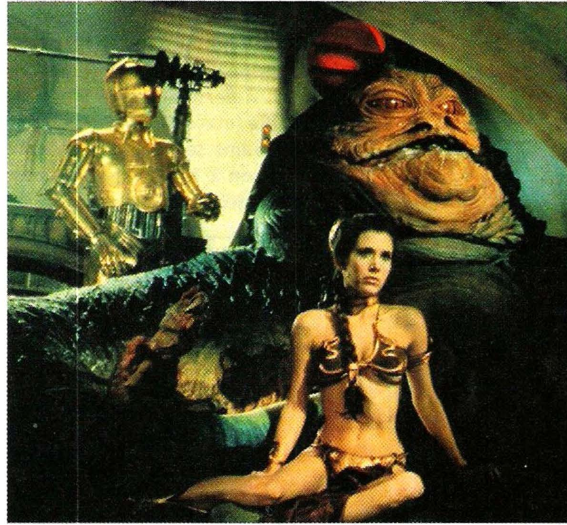


Herrscher der Galaxis

Der Neuzugang im Star-Wars-Universum nimmt Gestalt an.

Wer träumt nicht davon, als tapferer Jedi den imperialen Schergen zu zeigen, wo Obi-Wan den Most holt? Dieser Traum soll nächstes Jahr mit dem Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies* in Erfüllung gehen. Die Story des Spiels ist im klassischen *Star Wars*-Universum (sprich zur Zeit der alten Trilogie) angesiedelt. In Gestalt eines Menschen oder Aliens betritt Ihr Charakter die virtuelle Galaxis und arbeitet sich als Kämpfer, Händler oder Schmuggler nach oben. Besonders geduldige Naturen können sich dem langwierigen Training zum Jedi-Ritter unterwerfen und fortan mit dem Lichtsäbel durch die Gegend fuchteln.

■ GENRE **Online-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Verant**
■ ANBIETER **Sony Computer Entertainment**
■ TERMIN **Ende 2001**



CHARMANTES KERLCHEN Skrupellose Spieler eifern Gangsterboss Jabba the Hut nach.

Konkurrenz für Everquest?

Erste Screenshots und Filme zum Online-Rollenspiel Fighting Legends

Das Erstlingswerk des Maximum-Charisma-Teams soll Elemente aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel zu einem neuartigen Online-Erlebnis verquicken. Als Anführer eines Clans bauen Sie Rohstoffe ab, besiedeln neue Gebiete und schlagen sich mit dem Feind herum. Mit neun Rassen, über 30 Charakteren und einer Fülle an Waffen und Zaubersprüchen soll für reichlich Abwechslung gesorgt sein. Unter http://www.mcszone.com/beta.htm können sich angehende Kriegsherren für den Betatest eintragen lassen.

■ GENRE **Online-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Maximum Charisma**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



ALLES SO SCHÖN BUNT Die Grafik von Fighting Legends dürfte in ihrer derzeitigen Form am ehesten Fans japanischer Manga-Comics ansprechen.



Neu im Netz

Die Webguides von Datango führen durchs Internet.

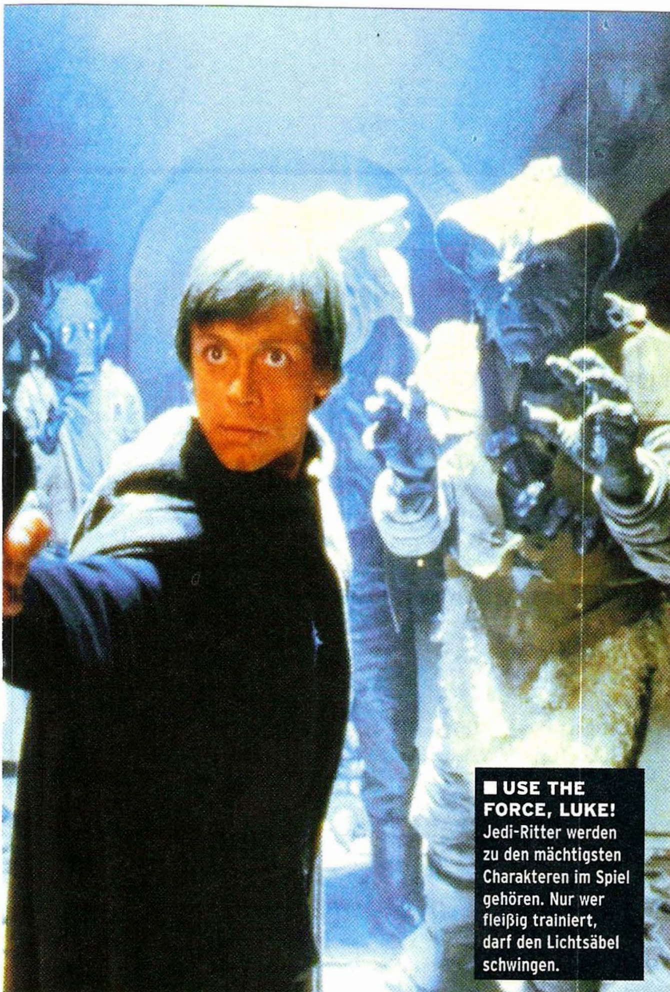
Die professionellen Surfer von Datango.de haben auch in diesem Monat wieder Witziges und Wissenswertes für Sie aus dem Internet gefischt und zu kurzen, per Sprachausgabe moderierten WebRides zusammengefasst. Hier die aktuell beliebtesten Netz-Führungen im Überblick:

- Blondinen bevorzugt: Ex-Partymaus Jenny Elvers versucht sich als Pop-Sängerin.
- Geistesblitz: Die Flash-Tour auf den GeekWorld-Seiten stellt das mächtige Animations-Tool vor.
- Gebühren-Chaos im Internet. Hier erfahren Sie alles über Flatrates, Provider und kostengünstiges Surfen.

WON.net = Flipside

Won heißt jetzt Flipside, sonst ändert sich nix.

Den Online-Spieleservice WON.net gibt es in seiner ursprünglichen Form nicht mehr, seit ein Zusammenschluss mit der amerikanischen Spieleseite PrizeCentral.com erfolgte. Das neue kostenlose Angebot heißt nun Flipside (www.flipside.de) und richtet sich primär an Spielefans, die im Internet nach menschlichen Gegenspielern suchen. Flipside dient zum einen als Plattform für *Counter-Strike*-Anhänger, verfügt aber auch über ein eigenes Spieleangebot, das Varianten von Schach, Backgammon und anderen Gesellschaftsspielen umfasst. Dabei kann der Interessierte so genannte Flips gewinnen und diese im Flipshop gegen Preise eintauschen. Darüber hinaus bietet die Webpage Ranglisten, die über aktuelle Highscores informieren, Chaträume und News rund um die Computerspielewelt.



■ USE THE FORCE, LUKE! Jedi-Ritter werden zu den mächtigsten Charakteren im Spiel gehören. Nur wer fleißig trainiert, darf den Lichtsäbel schwingen.

Worms World Party

Kampf um die deutsche Worms-Meisterschaft

Anlässlich des bevorstehenden Verkaufsstarts von *Worms World Party* für den PC steigt im Januar die erste deutsche *Worms*-Meisterschaft. Der Wettkampf wird in Internet-Cafés in acht Städten über das Internet ausgetragen, wobei die *Worms*-Entwickler von Team 17 höchstpersönlich als Schiedsrichter fungieren sollen. Als Sponsoren des Mega-Events haben sich bereits bekannte Unternehmen wie Karstadt, T-Online und Saitek angekündigt. Den glücklichen Gewinnern winken Sachpreise im Wert von über 30.000 Mark. Hauptgewinn: ein luxuriös ausgestatteter Multimedia-PC. Mehr Informationen zum fröhlichen Würmer-Gemetzel finden Sie im Internet unter www.pcgames.de und www.vid.de.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Team 17**
■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ TERMIN **Januar 2001**

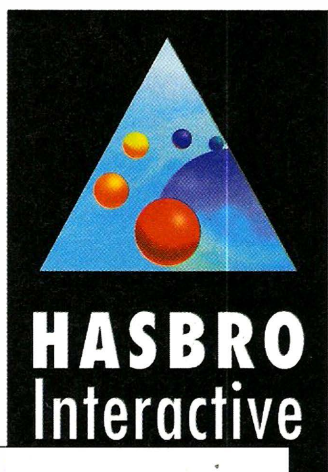


FLIEGER-WURM Nur wer alle Waffen in Worms meisterlich beherrscht, wird bei der deutschen Meisterschaft eine Chance haben.

Infogrames kauft Hasbro Interactive

Franzosen schlucken die Computer-Abteilung.

Noch in der vorvergangenen PC Games hatten Sie es als Gerücht gelesen, jetzt ist es offiziell: Der amerikanische Spielzeugriese Hasbro stößt seine Computerspiele-Division ab. Für 100 Millionen US-Dollar kauft Infogrames nicht nur Hasbro Interactive/ MicroProse (*Grand Prix 3, Rollercoaster Tycoon*), sondern auch das Spieleportal Games.com und exklusive Lizenzen für elektronische Umsetzungen von Hasbro-Produkten wie *Monopoly*, *Furby* oder *Dungeons & Dragons*. Die wichtigsten Hasbro-Serien wie etwa *Grand Prix* will Infogrames weiterführen.





Geschluckt und einverleibt

Massive Entertainment von JoWood übernommen.

Auf den Tag genau zum Jahresende hat die österreichische Strategiefabrik JoWood (*Der Industriegigant, Die Völker*) das deutsche Spielestudio Massive (*Schleichfahrt*) zu 100 Prozent übernommen. Zur Zeit arbeiten die Mannheimer an *AquaNox*, einem grafisch spektakulären U-Boot-Actionspiel, das noch im Frühjahr erscheinen soll. Kern von *AquaNox* ist die so genannte Krass-3D-Engine, die anderen Firmen auf Lizenzbasis zur Verfügung gestellt werden soll. Zukünftige Titel aus Mannheim werden den PC, die Xbox sowie die PlayStation 2 bedienen. Darüber hinaus arbeite man bei Massive auch an noch nicht näher bekannten „reinen Massively-Multiplayer-Onlinespielen".



Spieler-Akademie

Neue Ausbildung zum Spieldesigner in Gütersloh.

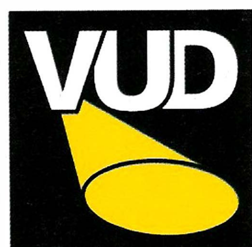
In Zusammenarbeit mit Ascaron (*Anstoss*), Phenomedia (*Moorhuhn 1+2*), der IHK und dem Branchenverband VUD startet die von der Bertelsmann Stiftung ins Leben gerufene IT-Akademie Ostwestfalen Ende Februar einen zehnmonatigen Ausbildungskurs für angehende Spieldesigner/-innen – mit garantierter anschließender Übernahme in ein deutsches Unternehmen der Spielebranche. Phenomedia-Sprecher Tom Putzki: „Gute Leute sind in Deutschland nur schwer zu finden, weil in dieser Richtung kaum Ausbildungen angeboten werden. Da müssen wir eben selbst für Nachwuchs sorgen." Bewerbungsformulare und zusätzliche Infos finden Sie im Internet unter www.it-akademie.org. Weitere Kurse sollen folgen, unter anderem Lehrgänge für Programmierer und 3D-Grafiker.



Deutsche Spielemesse

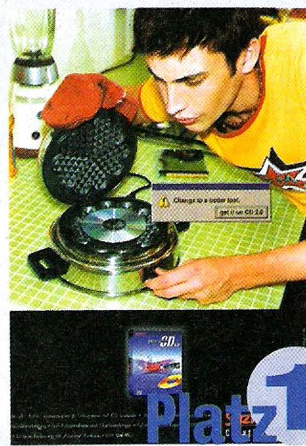
In Leipzig startet die Game.On.

Nachdem die CeBIT Home dieses Jahr mangels Interesse abgesagt werden musste und mittlerweile von der Hannoveraner Messe AG ganz aufgegeben wurde, startet der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) einen neuen Versuch, eine Computerspielemesse in Deutschland zu etablieren. Vom 29.8. bis 1.9.2002 soll in Leipzig erstmals die Game.On stattfinden, eine Fachmesse, bei der sowohl Privatbesucher mit Spielepräsentationen, LAN-Parties und Wettbewerben als auch Fachpublikum mit Jobbörsen und themennahen Vorträgen angezogen werden sollen.



Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



CD 2.0 (Steinberg)

Waffeleisen des Monats: Die ungewöhnlich heiße Art, CDs zu brennen, kam bei unseren Lesern am besten an. Platz 1 für die Firma Steinberg Hard- und Software!

Platz 2 FIFA 2001 (EA Sports)

Matthaeus Perfectus: Die Gladiatorenanzeige bringt EA Sports Silber.

Platz 3 Insane (Codemasters)

Trotz genialem Design landet die Codemasters-Anzeige nur auf Platz 3.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16.01.2001

Shoppen mit Microsoft – Freelancer im Korb

Microsoft setzt seine Einkaufstour für die Xbox fort: Digital Anvil ist nicht mehr eigenständig.

Am 5. Dezember 2000 wurde von offizieller Seite bestätigt, was seit geraumer Zeit als Gerücht die Runde gemacht hatte: Nach Bungie Software (Halo), FASA Interactive (MechWarrior) und Access (Links) hat der Redmonder Software-Riese Microsoft auch das von *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts mitbegründete Entwicklungsstudio Digital Anvil für einen nicht näher bezifferten Betrag gekauft. Damit bestimmt Microsoft nun die Marschrichtung der Texaner: Erste Frucht der Übernahme wird das für Winter angekündigte lang erwartete Weltraum-Epos *Freelancer* sein; weitere Projekte sind in Arbeit, aber noch nicht offiziell angekündigt. Designer-Legende Chris Roberts selbst wird Digital Anvil derweil verlassen, um sich „neuen kreativen Aufgaben" zuzuwenden. Wie die genau aussehen, konnte Chris noch nicht verraten. Dass sein Weggang negative Auswirkungen auf den weiteren Weg von *Freelancer* haben könnte, steht indessen kaum zu befürchten: Bis zum Erscheinen der Space-Simulation will Roberts seinen Ex-Kollegen noch als Berater zur Seite stehen. *Freelancer* war Roberts' Traumprojekt, an dem er seit der Gründung von Digital Anvil 1997 gearbeitet hatte.



GUT LACHEN? Chris Roberts verlässt nach dem Aufkauf durch Microsoft die von ihm gegründete Firma Digital Anvil, steht aber als Berater seinen Ex-Kollegen zur Seite.

IM KLARTEXT



3dfx ist Geschichte, denn der Grafikkarten-Hersteller wurde an den Konkurrenten Nvidia verkauft. Wie geht's weiter auf dem 3D-Kartenmarkt?

Ende Gelände

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Die Firma 3dfx hat ja schon im November die Notbremse ziehen müssen, da der laufende Betrieb der Fabrik in Mexiko zu hohe Kosten verursachte. Kurz vor Redaktionsschluss empfahl der 3dfx-Vorstand seinen Aktionären den kompletten Verkauf an Nvidia! Die Firma soll nun nicht mehr weiterexistieren. Der Preis: 112 Millionen Dollar für alle Rechte an Namen, Technologien und auch Produktions- und Entwicklungsabteilungen! Hoffentlich wird sich die Geschwindigkeit, in der neue Grafikprodukte auf den Markt kommen, etwas verlangsamen. Warum? Damit nicht nur einige Top-Softwareschmieden die aktuelle Hardware ausnutzen können, sondern auch längerfristig geplante Spiele nicht schon wieder grafisch veraltet sind, wenn sie auf den Mark kommen, weil mittlerweile bessere Hardware erhältlich ist. Was meinen Sie, warum 2D-Spiele wie *Diablo 2*, *Die Sims* & Co. so gut ankommen? Natürlich weil sie auch auf alten PCs noch für Spaß sorgen! Wenn die Grafiktechnologie so schnell voranschreitet, dann werden sparsame PC-Spieler wegen des Aufrüststresses vielleicht eher früher als später zu anderen Mitteln greifen. Was nützt einem die geilste Grafikkarte, wenn sie in zwei Monaten wieder zum alten Eisen gehört? Ich hoffe nur im Sinne des Wettbewerbes, dass Nvidia die 3dfx-Erbschaft sinnvoll einsetzt und dass Ati, Matrox und VideoLogic auch noch ein recht großes Stückchen vom Kuchen abbekommen.

3dfx ade: Konkurrent Nvidia kaufte den legendären Karten-Hersteller.

Digital klingt's am besten

Preisgünstige Klangplatine mit digitalem Ausgang

Die SoundSystem 512i digital von TerraTec besitzt neben den üblichen Anschlüssen wie Mikrofonanschluss, Line-in, Gameport und Stereo-Line-out einen zweiten Ausgang, durch den vier Boxen angesprochen werden können. Damit Spiele diese vier Schallquellen nutzen können, unterstützt die Karte die 3D-Soundstandards EAX, A3D 1.0 sowie das in DirectX eingebaute DirectSound3D. Das Besondere an der neuen Klangplatine ist der optische digitale Ausgang. Über ihn können Sie zum Beispiel mit einem Software-DVD-Player den Sound an einen externen Decoder ausgeben oder auch auf Mini-Disk aufnehmen. Der Karte liegt ein Software-Paket bei, in dem Sie unter anderem den Wavetable-Synthesizer S-YXG50 von Yamaha finden. Die SoundSystem 512i digital kostet 89 Mark.



■ ANSCHLUSSFREUDIG Die SoundSystem 512i digital kann über den digitalen Ausgang auch DVD-Sound weiterleiten.

■ HERSTELLER **TerraTec** ■ TELEFON **(02157) 8 17 90**
■ WEBSEITE **www.terratec.de**

Das Boxensystem für Einsteiger

Günstiges Klangsystem mit Subwoofer

Das Cambridge SoundWorks SBS35 ist ein Soundsystem mit zwei sehr klein gehaltenen Aktivboxen. Außer Lautstärkeregler und Ein/Aus-Schalter finden sich an den grauen Klangkisten keine weiteren Bedienelemente. Jede Box verfügt über 2,5 Watt Effektivleistung (RMS) und wurde laut Creative für Heim- und Office-Anwendungen entwickelt. Neben dem SBS35 hat Creative das Cambridge SoundWorks SW310 im Programm. Außer den zwei Satelliten mit je 4,5 Watt Leistung besitzt es einen Subwoofer mit 12 Watt. Die Satelliten bringen Sie über ein Befestigungssystem direkt an der Wand an, der Bass ist direkt am Subwoofer regelbar. Das SBS35 kostet rund 40 Mark, während das Klangsystem mit Subwoofer-Verstärkung mit 130 Mark zu Buche schlägt.



■ KLEIN UND EFFEKTIV Das SW310 besitzt neben zwei Satelliten mit je 4,5 Watt auch noch 12-Watt-Subwoofer.

■ HERSTELLER **Creative** ■ TELEFON **(0800) 1 81 51 01** ■ WEBSEITE **www.creative.com**

Hier kommt die Maus

Die blinkende Kuriermaus checkt Ihre E-Mails.

Die Ednet Optical Mouse ist allein wegen der optischen Sensoren keine gewöhnliche Maus. Sie hat etwas Besonderes zu bieten, denn per Ton- und Lichtsignal alarmiert Sie der kleine USB-Nager über den Eingang neuer E-Mails. Wie das funktioniert? Die beigelegte Software stellen Sie wie einen E-Mail-Client ein. Die Intervalle, in denen die Maus nach elektronischer Post sucht, bestimmen Sie selbst. Neben dem Postbotendienst arbeitet die Maus aber auch als optisches Eingabegerät. Dank dreier Maustasten und eines Mausrades ist sie nicht nur für Windows-Anwendungen, sondern auch für Spiele geeignet. Linkshänder freuen sich über das symmetrische Design der Maus. Die Ednet Optical Mouse kostet in der Postfach-Version 80 Mark. Die Version ohne E-Mail-Funktionen gibt es für rund 70 Mark im Handel.



■ E-MAIL FÜR DICH Die Ednet Optical Mouse ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder geeignet.

■ HERSTELLER **Ednet** ■ TELEFON **(06145) 32 10** ■ WEBSEITE **www.ednet-ag.de**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – NEU – Vormonat: –
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 2
(Westwood/Electronic Arts)
HAST DU MAL FEUER? Nein, aber du kannst dir deine Zigarette gern an dem brennenden Haus da drüben oder meinem glühenden Panzerrohr anzünden.

2 – Vormonat: –
DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)
BIST DU ÖFTERS HIER? Dann können wir ja nach der nächsten Teufelsjagd vom Battle.net ins nette Bett gehen!

3 – NEU – Vormonat: –
TOMB RAIDER: DIE CHRONIK
(Core Design/Eidos Interactive)
SIND DIE ECHT? Brauchst du da einen Waffenschein für? Darf ich die mal anfassen? Ja, das sind wirklich coole Pistolen!

4 – ▲ Vormonat: 15
FLUCHT VON MONKEY ISLAND
(Lucas Arts/Electronic Arts)
DU SIEHST JA AFFENGEIL AUS! Toller Spruch, funktioniert übrigens weder bei Primaten, Piraten noch bei Zierarten oder im Biergarten.

5 – ▼ Vormonat: 3
BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(BioWare/Virgin Interactive)
ZU DIR ODER ZU MIR? Gut oder böse? Zwerg oder Ork? Sein oder Nichtsein? Ach, mir ist das eigentlich alles egal!

6 – ▲ Vormonat: 10
FIFA 2001
(EA Sports/Electronic Arts)
KENNEN WIR UNS NICHT? Halt, warte, nicht so schnell! Und nimm gefälligst die Hände aus meinem Strafraum!

7 – ▲ Vormonat: 8
UNREAL
(Epic/Infogrames)
DARF ICH DICH ZUM ESSEN EINLADEN? Hier um die Ecke gibt es einen Na Pali, der die köstlichsten Skaarj der Stadt macht!

8 – Vormonat: –
PATRIZIER 2
(Ascaron/Infogrames)
TOLLES OUTFIT! Sieht irgendwie so anständig aus! Hoffentlich hast du den Schlüssel für den Keuschheitsgürtel nicht vergessen!

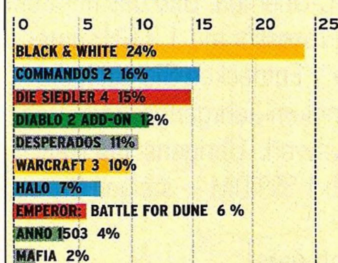
9 – Vormonat: –
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
(Ensemble Studios/Microsoft)
NA, SO ALLEINE HIER? Wie, drei Kriegsschiffe voller Matrosen, die drei Monate unterwegs waren? Ich muss weg!

10 – ▼ Vormonat: 6
DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
(Maxis/Electronic Arts)
ACH MIST! Ich geh jetzt nach Hause zu meiner Sim-pathischen Frau, mit diesen doofen Sprüchen mach ich sowieso kein Babe klar!

Platz	Veränderung	Vormonat	Titel
11	▼	7	**DIE SIMS** (Maxis/Electronic Arts)
12	▼	8	**UNREAL TOURNAMENT** (Epic/Infogrames)
13	▼	7	**AGE OF EMPIRES 2** (Ensemble Studios/Microsoft)
14	▼	5	**SUDDEN STRIKE** (Fireglow/CDV)
15	▼	13	**GRAND PRIX 3** (MicroProse/Hasbro Interactive)
16	▼	14	**NHL 2001** (EA Sports/Electronic Arts)
17	–	-	**DEUS EX** (Ion Storm/Eidos)
18	▼	12	**STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE** (Raven/Activision)
19	▼	16	**HALF-LIFE (DT.)** (Valve/Havas Interactive)
20	▼	11	**RCT: LOOPY LANDSCAPES** (Chris Sawyer/Hasbro Interactive)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen – Platzierung vom Vormonat (Beispiel: 7 ▲ 11)

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



DAUERBRENNER Noch immer erwarten die meisten Leser Black & White.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	GUNMAN CHRONICLES
2	– 2	DER PATRIZIER 2
3	▲ 5	FIFA 2001
4	▼ 1	TOMB RAIDER: DIE CHRONIK
5	▲ 14	HITMAN: CODENAME 47
6	▼ 3	FLUCHT VON MONKEY ISLAND
7	▼ 6	AGE OF EMPIRES
8	▼ 4	C&C: ALARMSTUFE ROT 2
9	▲ 12	COSSACKS: EUROPEAN WARS
10	▼ 7	MOORHUHN 2

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Titel
1	▲ 2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	▼ 1	CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 00/01
3	▲ 6	THE SIMS
4	▼ 3	C&C: RED ALERT 2
5	▲ 7	THE SIMS: LIVIN' IT UP
6	NEU	PROJECT: I.G.I.
7	NEU	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
8	NEU	COLIN MCRAE RALLY 2.0
9	▼ 4	FIFA 2001
10	NEU	HITMAN: CODENAME 47

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Titel
1	▲ 2	ROLLERCOASTER TYCOON
2	▲ 3	THE SIMS
3	▲ 5	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
4	– 4	THE SIMS: LIVIN' LARGE
5	▲ 11	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
6	▲ 14	BARBIE PET RESCUE
7	▲ 13	C&C: RED ALERT 2
8	NEU	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
9	NEU	BARBIE MAGIC GENIE BOTTLE
10	NEU	FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 19. Januar 2001.

Die Warteliste im Januar

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ SPACE-AQUARIUM
In Startopia entwickelt sich ab Februar 2001 intelligentes Leben und will gehegt werden.

Veröffentlichungen des Monats

Di	02.01.	Frisch am Start: *F1 WORLD GRAND PRIX 2000.*
Di	02.01.	Zum In-die-Pedale-Treten: *FREESTYLE BMX.*
Di	02.01.	Der *STAR WARS RACER* wird zum Budget-Titel.
Mi	03.01.	Vom TV zum PC: *DEEP SPACE 9 – THE FALLEN.*
Mi	03.01.	Siedeln in einem fernen Land: *AMERICA.*
Do	04.01.	Gruseln mit Methode: *BLAIR WITCH 3.*
Do	11.01.	Ein witziges Adventure: *STUPID INVADERS.*
Mi	17.01.	Die Benzinpreise selbst lenken – mit *DER OIL TYCOON.*
Do	25.01.	Kommt's diesmal wirklich? *SIMON 3D.*

Veranstaltungen und Termine

Fr	05.01.	In Vreden wird mit 200 Mann im Netz gespielt. (info@lan-unlimited.de)
Fr	19.01.	Puschendorf rockt das LAN mit Egoshootern. (chimera@hardliners.org)
Fr	26.01.	Counter-Strike-Kultparty in Bellersen, NRW (www.counter-strike.de)

Action

Alone in the Dark 4	2. Quartal 2001
C&C: Renegade	1. Quartal 2001
Clive Barker's Undying	März 2001
Dragonriders of Pern	März 2001
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2001
Dungeon Siege	2. Quartal 2001
Evil Dead	April 2001
Evil Twin	März 2001
Galleon	März 2001
Halo	4. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	3. Quartal 2001
Loose Cannon	1. Quartal 2001
Mafia	März 2001
Max Payne	3. Quartal 2001
Oni	März 2001
Operation Flashpoint	1. Quartal 2001
Red Faction	Mai 2001
Severance: Blade of Darkness	Februar 2001
Team Fortress 2	2. Quartal 2001
Yager	4. Quartal 2001

Abenteuer

Anachronox	2. Quartal 2001
Armalion	4. Quartal 2001
Diablo 2: Expansion Set	2. Quartal 2001
Divinity	1. Quartal 2001
Gorasul	1. Quartal 2001
Gothic	März 2001
Myst 3: Exile	1. Quartal 2001
Neverwinter Nights	Mai 2001
Pool of Radiance 2	1. Quartal 2001
Shadowbane	Juni 2001
Stonekeep 2	Juni 2001
Stupid Invaders	Januar 2001
Summoner	April 2001
The REAL Neverending Story	1. Quartal 2001

Sport

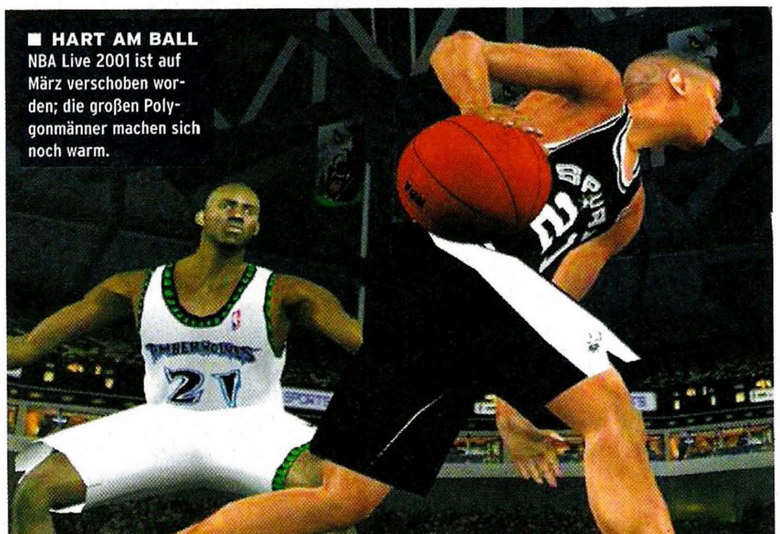
Anstoss Action	1. Quartal 2001
F1 Racing Championship	Februar 2001
NBA Live 2001	Februar 2001
Need for Speed: Motor City	1. Quartal 2001
Williams F1 Team Racer	1. Quartal 2001
World Sports Cars	2. Quartal 2001

Simulation

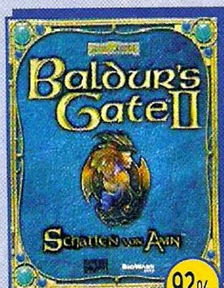
Aquanox	1. Quartal 2001
BI – The Dark Space	1. Quartal 2001
Comanche 4	1. Quartal 2001
Freelancer	4. Quartal 2001
Harpoon 4	2. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	1. Quartal 2001
I-War 2	2. Quartal 2001
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001

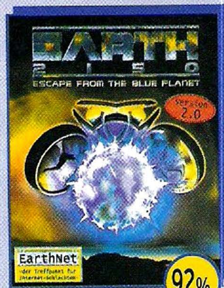
Strategie

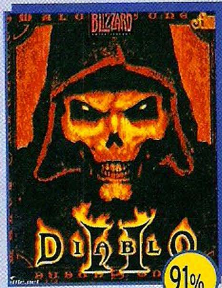
Anno 1503	2. Quartal 2001
Black & White	März 2001
Bundesliga Manager X	März 2001
Commandos 2	März 2001
Der Clou 2	1. Quartal 2001
Der Industriegigant 2	1. Quartal 2001
Desperados	März 2001
Die Siedler 4	Februar 2001
Die Völker 2	März 2001
Empire Earth	2. Quartal 2001
Fallout Tactics	1. Quartal 2001
Fritz 7.0	Februar 2001
Golem	Februar 2001
Republic: The Revolution	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	1. Quartal 2001
Startopia: Die Raumstation	Februar 2001
Theme Park Manager	Februar 2001
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Februar 2001
Unborn	1. Quartal 2001
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	2. Quartal 2001
Wiggles	Mai 2001
Z: Steel Soldiers	Februar 2001

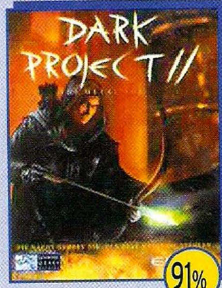


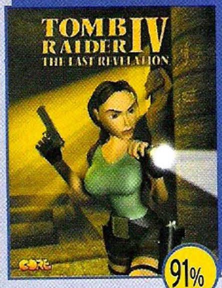
■ HART AM BALL
NBA Live 2001 ist auf März verschoben worden; die großen Polygonmänner machen sich noch warm.


Baldur's Gate II
Schatten von Amn
92%


EARTH
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET
EarthNet
92%


Diablo II
91%


DARK PROJECT II
91%


TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION
91%


PC CD-ROM
No One Lives Forever
91%

Im Rückspiegel

Zwölf Kalenderblätter, zwölf Ausgaben von PC Games – das ergibt unterm Strich ein Jahr Spaß und Frust mit Computerspielen. Wir laden Sie ein, mit uns einen Blick zurückzuwerfen: auf die 2000er Hits und Flops, auf positive wie negative Überraschungen, auf lustige Kleinigkeiten am Rande.

Witz mit der längsten Anlaufzeit

Bereits zur Spielemesse E3 1997 wird John Romeros millionenschweres Action-Spiel *Daikatana* für das Ende desselben Jahres angekündigt. Satte 37 Monate und über 100 Zeit vertreibende Witze später erscheint das in vielen Belangen enttäuschende Machwerk als Schlusspointe.

Innovationsärmste Serie

Might & Magic beweist in seiner achten Auflage, dass Veränderungen zur Fortsetzung einer Reihe nicht im Mindesten nötig sind. Trotz unfassbarer Matschgrafik à la 1996, einfallsloser Missionen und viel heißer Luft kommt das Ding in die Regale. Wir greifen uns an den Kopf.

Spiel mit der unflexibelsten Steuerung

Okay, wir geben auf: Jahr für Jahr erwarten wir vom neuesten Teil der *FIFA*-Serie eine frei konfigurierbare Steuerung. Doch auch die 2001-Version erfüllt diese Selbstverständlichkeit nicht. Klar, Veteranen kennen die Manöver inzwischen auswendig, aber Einsteiger werden ob der aufgezwungenen Steuerung sicher nicht glücklicher.

Am längsten bestrittene Verschiebung

„*Black & White* kommt im September", verspricht Peter Molyneux hoch und heilig bis zur Spielemesse E3. Merkwürdige Pannen wie die vergessene Speicherfunktion und die Integration spontaner Ideen sorgen aber doch dafür, dass die Fans noch bis März ausharren müssen.

Einheitlichstes Fahrmodell

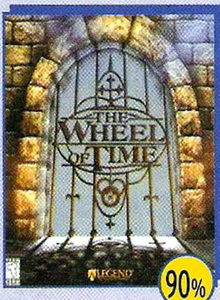
Empörung bei Hobby-Piloten: *Grand Prix 3* verfügt über exakt ein einziges Fahrmodell – na toll. Realistische Wettereffekte und die geniale Fahrphysik machen Geoff Crammonds Rundenhatz dennoch zur besten Formel-1-Simulation des Jahres.

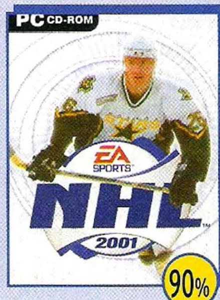
Gigolo mit der altmodischsten Frisur

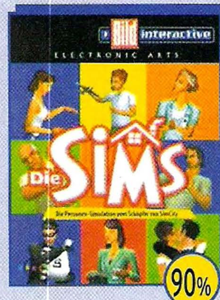
Welchen Hippiefriseur Mr. Gabriel Knight vor dem Beginn seines dritten Abenteuers auch besucht haben mag, zum Trendsetter 2000 wird er mit diesem Schnitt nicht. Warum er bei den virtuellen Mädels trotzdem so gut ankommt, bleibt entsprechend rätselhaft.

Spiel mit dem größten Plastikgehalt

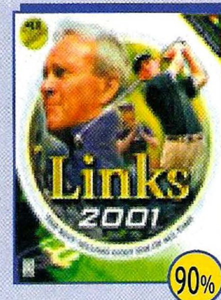
Ubi Soft erweckt in *Hype: The Time Quest* drollige Playmobil-Figuren zum Leben. Da werden Kinderträume wahr – so mancher vermeintlich erwachsene Redakteur ergreift die Chance beim Plastikschopf und stürzt sich mit seinem Spielzeugritter in famose Zeitreisen.

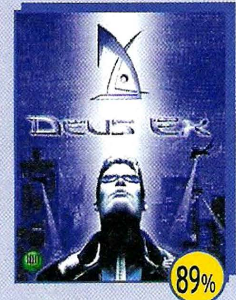












Vogel des Jahres

Die Erfolgsstory eines unscheinbaren Federviehs, das für Phenomedia und Trittbrettfahrer goldene Eier legt.

Es verursacht angeblich Milliardenschäden in der deutschen Volkswirtschaft, soll Menschen zu gewalttätigen Übergriffen auf die Enten städtischer Parkteiche verleiten und als Frikassee vorzüglich schmecken: Das Lagopus lagopus scotipus, vom gemeinen Pöbel auch schnörkellos „Moorhuhn" genannt, umranken sofort spannende Mysterien, als es zum Darsteller in Computerspielen avanciert. Als nicht weniger faszinierend stellen sich indessen die Federviehfakten dar: Findet bereits die original Hühnerjagd auf Tausenden von Rechnern statt, schafft es der Nachfolger sogar auf eine Rekordmarke von über 10.000.000 Downloads innerhalb eines einzigen Monats. So richtig die Kasse klingeln lässt dann die Bezahlversion inklusive Bildschirmschoner. Logisch: Der Erfolg veranlasst diverse Trittbrettfahrer zu Plagiaten. So erreicht Koch Media mit seiner Billigproduktion *Die Rache der Sumpfhühner* sowie deren Fortsetzung vordere Platzierungen in den Verkaufscharts und verdient sich klug und clever. Der neueste Klon heißt einfallsreich *Killerhuhn 3D*. Aber was kümmert es das echte Gackertier: Dank seines Eintrags in den Duden geht es endgültig in die Annalen ein.



Zu Ende gegangenste Serie

Rollenspielveteranen müssen sich schon die eine oder andere Träne verdrücken, als der Avatar am Ende von *Ultima: Ascension* für immer von uns geht. Die 1980 gestartete Serie setzte immer wieder Maßstäbe im Genre. Trost: Britannia lebt online weiter.

Hardwarehungrigstes Spiel

Ultima Ascension vernascht megahertzbepackte Prozessoren wie Ottfried Fischer Weißwürste und Haxen. Schön ist das Teil, keine Frage, aber nur so flüssig wie Eiswürfel.

Dämlichste Quizshow mit den besten Kandidaten

Eine unterhaltsame Rateshow mit den Kult-Rotzlöffeln der Fernsehserie soll *South Park - Chef's Luv Shack* werden, lustig präsentiert von Ladykiller und Lebensweisheitenverbreiter Chefkoch. Am Ende ist es ein zähes, doofes, durch und durch unwitziges Frage-und-Antwort-Spiel, das keiner haben will.

Einfachstes Spielprinzip

Zu einem richtigen Hype gehören heutzutage neben T-Shirts und Aufklebern auch Computerspiele. Im *Big Brother*-Spiel steuern Sie Zlatko, Onkel Jürgen und Co. wie einst Pac Man durch Labyrinthe mit der Komplexität eines zweiteiligen Puzzles und sammeln dabei Sachen auf. Platz zwei geht in dieser Kategorie an *Pulleralarm*.

Unerotischstes Spiel

Statt prickelnder Erotik und erfrischender Frivolität bietet *Peep!*, das PC-Spiel zur Fernsehsendung, ein überaus peinliches Sammelsurium an Minispielchen, das an Belanglosigkeit kaum noch zu übertreffen ist. All jenen, die für diesen Mist Geld bezahlt haben: Herzliches Beileid!

Affigster Ehestreit

Neue Hoffnung für die aussterbende Gattung Adventure: *Monkey Island 4* besticht wie die Vorgänger mit beißendem Wortwitz, Situationskomik und nicht zuletzt den ewigen Beziehungskabbeleien zwischen Antipirat Guybrush und seiner Elaine.

Besetzteste Filmrolle

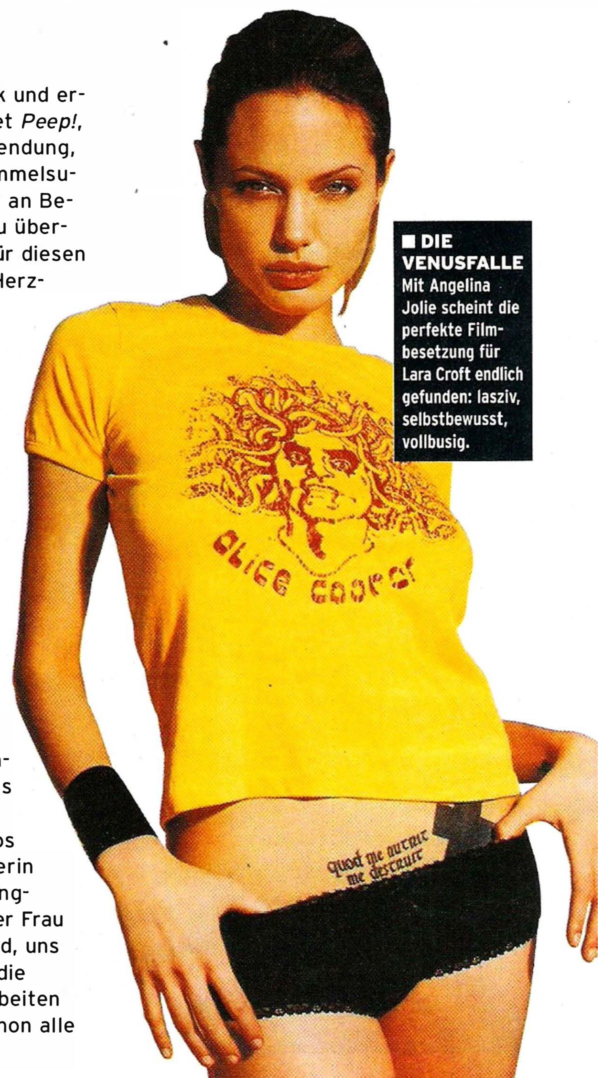
Schluss mit den endlosen Gerüchten und Dementis: Als Film-Lara wählt das verantwortliche Studio in Übereinstimmung mit Eidos die Hollywood-Schauspielerin Angelina Jolie aus. Das jungfräulich-spießige Image der Frau Croft geht damit über Bord, uns freut es. Mittlerweile soll die Schönheit mit den Dreharbeiten zum *Tomb Raider*-Film schon alle Brüste voll zu tun haben.

Fragwürdigste Anzeige

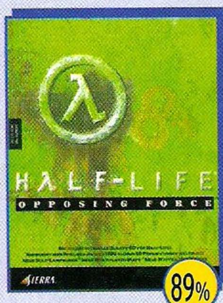
In einer umstrittenen Werbekampagne bewirbt Activision seinen Terrorshooter *Soldier of Fortune* mit einem nackten Mann, auf dessen Körper Trefferzonen markiert sind. Jene lassen sich im Spiel separat anvisieren. „Spannung von Kopf bis Fuß", heißt es in einem Satz darunter. Geschmackvoll ist was anderes.

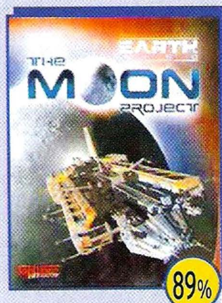
Größtes Geschäft

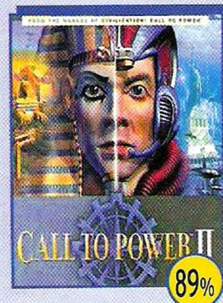
Zwei Spaßvögel aus Deutschland suchen ihr Glück in der Schüssel und schaffen die seltsamste Wirtschaftssimulation aller Zeiten: In *Der Klomanager* darf man als Latrinenputzer antreten, um zielstrebig

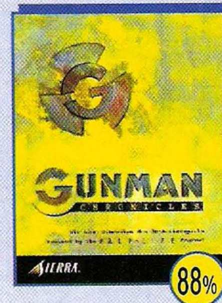


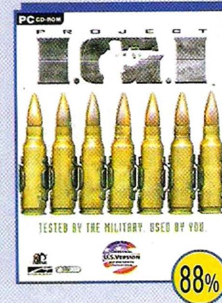
■ DIE VENUSFALLE Mit Angelina Jolie scheint die perfekte Filmbesetzung für Lara Croft endlich gefunden: lasziv, selbstbewusst, vollbusig.

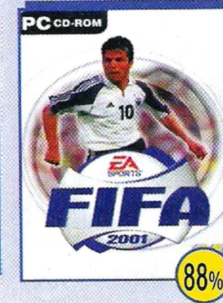












Die Helden des Jahres

Viele Computerspiele stehen und fallen mit ihren Protagonisten. Welche Vertreter der Zunft uns am besten in Erinnerung geblieben sind um vor allen Dingen warum, erfahren Sie hier.

Ungleichstes Heldenteam

Hund Max, der verwirrte Doc und der stromlinienförmige Kurt zeigen den Aliens in *MDK 2* mit aberwitzigen Manövern, wo der Presslufthammer hängt.



Scheinheiligster Held

Babyengel Bob hat in *Messiah* speckige Pausbacken, Windeln, ein niedliches Hipp-Lächeln – und den teuflischen Drang, Leute zu töten.

Bissigster Held

Vom Exorzisten und Kreuzritter wird Christoff in *Vampire: Die Maskerade* zum blutsaugenden Sargbewohner – und immer sympathischer.

Dämlichster Held

In *Dragonfire* stürzt sich Piratenerpel Bahio in urlangweilige Abenteuer. Immerhin: Sein begleitendes Gequake ist mehr erheiternd als peinlich („Schmecke den Zorrrn des Captains!").

Morbidester Sidekick



Einzelne Körperteile machen an und für sich genommen wenig Sinn. Eine Ausnahme tritt mit Morte in Erscheinung, dem fliegenden Totenschädel, der dem Spieler in *Planescape Torment* zur Seite schwebt.

Verstohlenster Held

Er kauert bevorzugt in dunklen Ecken, flitzt bei Lichteinfall, wird von vielen gejagt und ist doch kein Insekt: Meisterdieb Garret sichert sich mit *Dark Project 2* seinen Platz in der Spielhelden-Hall-of-Fame.



Verfressenster Held

Wikingerrecke Ragnar bringt seine lädierte Gesundheit in *Rune* mit den verschiedensten Snacks vom Apfel bis zur Hammelkeule immer wieder auf Vordermann. Zwischendurch macht das nordische Raubein selbst vor kopulierenden Eidechsen nicht Halt.

zum Herrscher der sieben Weltkanalisationen zu werden. Unser Rat: Kräftig spülen!

Gewagteste Satire

Heute noch ein Computerspiel, bald schon Wirklichkeit? In *The Devil Inside* wird die Arbeit eines Dämonenjägers als Live-Sendung präsentiert. Jeder blutige Monsterabschuss sorgt für frenetische Beifallsstürme aus dem geifernden Publikum – *Big Brother* extrem.

Platzsparendste Reform

Die Umstellung auf DVD-Verpackungen für PC-Spiele sorgt nicht nur im Handel, sondern auch in den Regalen der Zocker für mehr Platz. Gimmicks wie T-Shirts, Poster oder Sammelkarten bleiben Käufern der immer beliebter werdenden Sammler-Editionen vorbehalten.

Geschlossenste Gesellschaft

Der Schock sitzt: Die Looking Glass Studios, Entwickler von Perlen wie *Dark Project* und *System Shock 2*, werden geschlossen. Aus! Fini! Basta! Zum Glück kommen die Mitarbeiter nach und nach bei anderen Firmen unter.

Sprücheklopfendster Moderator

Auch im dritten Teil der abgefahrenen Quizshow *You don't know Jack* lässt der Showmaster frech-frivole Sprüche im Stakkato auf die Kandidaten einprasseln. Was beweist: Gute Synchronarbeit hat durchaus Einfluss auf Wertungen.

Geschmackvollstes Ambiente

Nicht nur Cate Archers Kleidung, sondern auch sämtliche Inneneinrichtungen von *No One Lives Forever* widerlegen erfolgreich die These, dass Farbkombinationen wie grün-gelb oder orange-lila nicht zusammenpassen. Nicht zuletzt aufgrund des stilsicheren Ambientes und der markanten Protagonistin ist das Spiel eine der Überraschungen des Jahres.

Wuseligstes Spiel

Die Siedler? Von wegen, nicht dieses Jahr. Anno 2000 muss die Auszeichnung für die chaotischste Krabbelei, Schwärmerei und Drängelei an das *Imperium der Ameisen* gehen.

Faltigster Ausschnitt

Dank *Heavy Metal F.A.K.K. 2* ziert das ehemalige „Playmate des Jahres", Julie Strain, diverse Titel und Poster in der Computerspiele-Presselandschaft. Leider verschleiert dabei auch der exorbitante Einsatz von Schminkmitteln nicht, dass die liebe Julie inzwischen Falten wirft.

Professionellstes Fanprojekt

Was ursprünglich als gewöhnlicher Mod geplant war, mauserte sich ob hoher Qualität zu einem der Action-Highlights des Jahres: *Gunman.* Kurioserweise wurde das Spiel größtenteils von einigen Fans erstellt, die erst in der Feintuning-Phase die Unterstützung von Valve erhielten.

Flexibelste Spielwelt

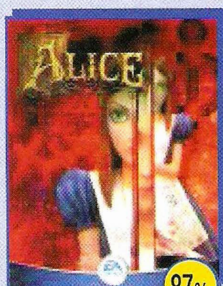
Viele Wege führen nicht nur nach Rom, sondern auch zum Erfolg in Warren Spectors Action-Knaller *Deus Ex.* Ob wütender Berserker oder vorsichtiger Schleicher – die Wahl ist Ihnen überlassen. Da diverse Entscheidungen den Storyverlauf in völlig andere Bahnen lenken, ist mehrmaliges Durchspielen Pflicht.

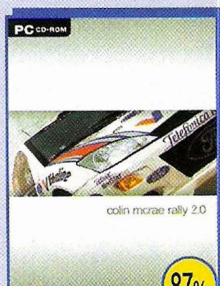
Ergiebigste Spielesammlung

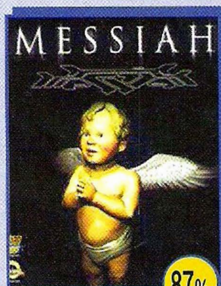
Play the Games 3 erfreut die Zockerherzen mit 15 fast noch aktuellen Toptiteln zum Freundschaftspreis von 70 Mark. Die Diskussionen, ob 90 Mark für ein neues Spiel nicht doch zu hoch gegriffen sind, entflammen aufs Neue.

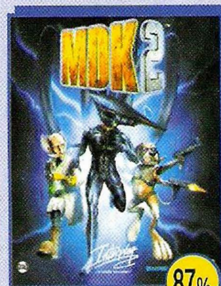
Kreativste Verpackung

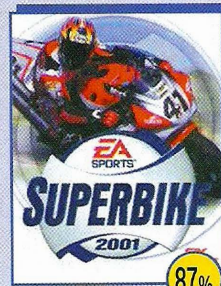
Die Special-Edition von *Vampire: Die Maskerade – Redemption* kommt

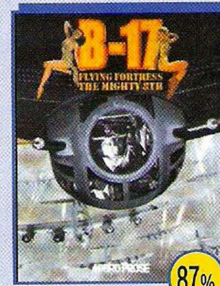












in kultverdächtiger Sargform in Kindergröße. Die morbide Packung enthält neben dem Spiel ein cooles T-Shirt sowie den düster-metallischen Soundtrack.

Nostalgischstes Rollenspiel

Wizards & Warriors von Kult-Designer D. W. Bradley (*Wizardry 5* bis *7*) wirkt optisch zwar überholt, tut sich aber durch eine komplexe Hintergrundhandlung und umfangreiche Möglichkeiten bei der Charakterentwicklung angenehm hervor – ganz wie in alten Zeiten.

Überraschendster Bestseller

Als CDV mit *Sudden Strike* auf Anhieb die Spitze der Charts stürmt, ist das Staunen groß. Angesichts der hohen Qualität und des strategischen Tiefgangs verzeihen die Fans den Entwicklern dann auch die mehrfache Verschiebung.

Geschmackloseste Spielidee

Eine niederländische Firma stellt auf der ECTS das Spiel *Hooligans: Storm over Europe* vor, bei dem Sie randalierend durch die Gegend ziehen und dabei Polizisten und andere Gruppen angreifen können.

Gestelztester Titel

Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum verweist *Tachyon – The Fringe* und *Vampire: Die Maskerade – Redemption* knapp auf die Plätze.

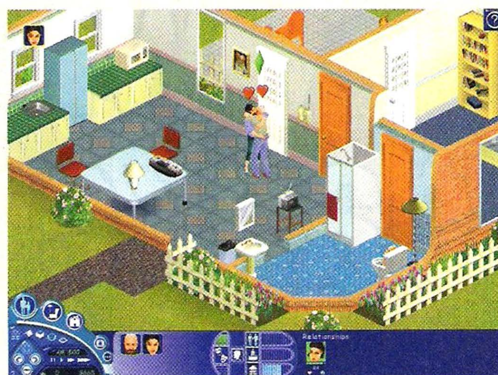
Daniel Ch. Kreiss/Georg Valtin

■ **„VERBUGG-TESTES" SPIEL** Ein Comeback der besonderen Art feierte das Kultauto schlechthin im Fun-Racer Käfer total.

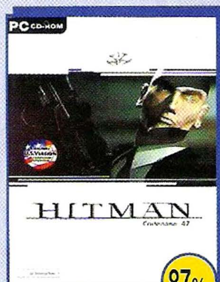
Dem Leben so nah

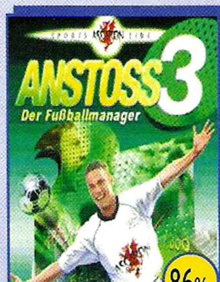
Die Sims werden mit Ehekrisen, Schulproblemen und Haushaltskatastrophen zum Superhit. Das Add-On setzt mit Voodoozauber und Zombies noch einen drauf.

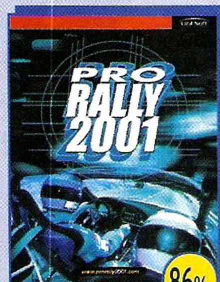
Wirkungsvolle Schützenhilfe bekommen sie von der BILD-Zeitung, aber *Die Sims* hätten es auch alleine geschafft – gerade zu Big-Brother-Zeiten, in denen Voyeurismus schick ist: Sie sitzen in einem gläsernen Schaukasten, gehen zur Arbeit, lernen Lebenspartner kennen, verprügeln sich gegenseitig, putzen, machen Dreck, strengen sich im Job an, verzweifeln an den nervigen Nachbarn, sehen Außerirdische und verunstalten sich in Labors aus Versehen selbst. Sie sind schwul oder spießig, aufgeschlossen oder schüchtern, riskieren viel oder sparen im Hamsterstil. *Die Sims* sind wie wir – aber sie lassen sich dabei begaffen und machen ihren Erfinder Will Wright (den Kopf hinter *SimCity*) noch reicher und noch berühmter. Im Internet entsteht schnell eine große Gemeinschaft, die eigene Figuren von Elvis bis Batman baut und tauscht. Und schließlich wird der Ruf nach Nachschub immer lauter. *Das volle Leben* bringt schließlich neue Tapeten, Möbel, Figuren, Berufszweige, schräge Gags – und Sex! Der Kult ist perfekt, ein Ende nicht in Sicht. Aquarien sind zur Entspannung out, *Die Sims* sind in.

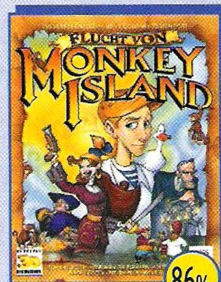


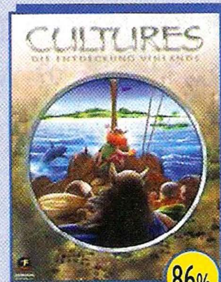
SEIFENOPER Waren es im Basisspiel noch innige Küsse, dürfen sich die Sims im Add-On sogar im Bett verlustieren.

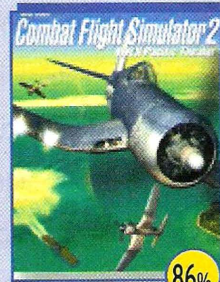












■ GRÖSSENWAHN
Titanen bevölkern die Welt von Eden. Füttern Sie Ihre Kreatur, damit sie groß und stark wird!

Lieber Gott, wir danken dir!

Kein anderes Spiel wird sehnsüchtiger von unseren Lesern erwartet. Chef-Designer und Studio-Gründer Peter Molyneux gewährte PC Games einen tiefen Einblick in die faszinierende Welt seines neuesten Werks. Wir haben alle wichtigen Fakten zum Thema *Black & White* gesammelt und für Sie in 66 Fragen zusammengefasst – darunter viele Anliegen, die uns von Leserseite zugetragen wurden. Mit den Antworten sind Sie bestens gerüstet für die vermutlich größte Herausforderung des Spielejahrs 2001.

QUICKIE

Welchem Genre lässt sich *Black & White* zuordnen?
Das Spielprinzip ist neu - dennoch werden Sie 80 Prozent der Zeit damit beschäftigt sein, Wirtschafts- und Bevölkerungsmanagement à la *Die Siedler* zu betreiben.
Warum wird der Veröffentlichungstermin so häufig verschoben?
Die Lionhead-Entwickler sind vermutlich besessen. Finden sie eine neue Idee cool, wollen sie diese sofort umsetzen und ins Spiel einbauen.

Grundlagen

Black & White riecht nach Sensation. Wird der Lionhead-Titel – trotz ungewöhnlichen Spielprinzips – die Massen begeistern?

1. Was ist meine Aufgabe?
Sie sind ein gottartiger Zauberer, der auf ein idyllisches Eiland kommt und dort friedlich werkelnde Menschen antrifft. Sie sorgen dafür, dass die Bewohner Ihre Existenz zur Kenntnis nehmen.

2. Wie kann ich den Inselbewohnern Respekt einflößen?
Sie dürfen alles machen, was das Spiel Ihnen ermöglicht. Probieren Sie aus, was passiert, wenn Sie einen Felsbrocken auf eine Hütte werfen! Oder grapschen Sie einige Bäume vom Strand und verpflanzen sie auf den Dorfplatz! Die Bewohner merken, dass ein höheres Wesen zugange ist.

3. Was kann ich alles mit den Bewohnern anstellen?
Es ist wie bei *Dungeon Keeper* möglich, die Bewohner aufzunehmen und an jedem beliebigen Platz abzusetzen. Streicheln, ermutigen, quälen oder töten Sie die Menschen – sie werden in jedem Fall merken, dass sich eine Macht um sie kümmert.

4. Bin ich ein moralischer Gott und Herrscher?
Sollten Sie sich darauf konzentrieren, die Hütten der Menschen zu zerstören und sie zu zerquetschen, dann haben sie den bösen Weg eingeschlagen. Neben dem Black gibt es ein White. Wenn Sie sich gütig aufführen, wird die Ehrfurcht der Bewohner nicht minder groß sein.



FAUSTKAMPF Ihre Kreatur muss sich mit Artgenossen prügeln. Der Ausgang des Kampfes entscheidet darüber, ob Ihre Macht ab- oder zunimmt.

5. Wie lässt sich der Name *Black & White* erklären?
Der Spieler kann sich zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht entscheiden. Er kann die Inselbewohner hätscheln oder malträtieren.

6. Für welche Zwecke benötige ich die Menschen?
Ihre magische Kraft speist sich aus der Ehrfurcht, die Ihnen die Menschen entgegenbringen. Wenn Sie über einen Tempel verfügen und dort permanent betende Priester einsetzen, dann wird Ihre Macht stetig zunehmen.

7. Welche Taktik führt zum Erfolg?
Das Ziel besteht darin, die Missionen zu bestehen und das Vertrauen möglichst vieler Menschen zu gewinnen. Wie Sie dies anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Versetzen Sie sich in die Rolle eines Biologen und betrachten Sie die Menschen als eine Ameisenkolonie.

8. Welche Widrigkeiten gibt es?
Langweilig wäre es, wenn Sie ungestört Ihre Macht ausbauen könnten. Doch es gibt Feinde: Andere Götter haben ähnliche Absichten wie Sie und wollen die Macht über die gesamte Inselgruppe, wenn nicht über die gesamte Welt, ausdehnen. Weiterhin sorgen Seuchen und Naturkatastrophen dafür, dass Ihr Siegeszug gewiss ist.

9. Welche Rolle spielt Magie?
Als Gott verfügen Sie über einige Zaubersprüche, weitere kommen dazu. Je größer die Gläubigkeit Ihrer Untertanen ist, desto größer wird Ihre Zaubermacht. So sorgen Sie mit einem Schutzzauber dafür, dass die von Ihnen kontrollierte Siedlung nicht das Opfer feindlicher Übergriffe wird.

10. Kann ich außer der Kampagne auch Einzelspiele beginnen?
Wie in *Dungeon Keeper* gibt es eine zirka 30 Spielstunden lange Kampagne mit einzelnen Missionen; weiterhin stehen Ihnen eine ganz Reihe von Solo-Spielen zur Verfügung.

11. Wie groß wird der Anteil der Kämpfe an der Spielhandlung sein?
Wenn Sie ein guter Gott sind und sich auf die Defensive beschränken, werden Sie kaum in die Verlegenheit geraten, Kämpfe auszufechten. Ihre Kreatur allerdings wird in den Boxring steigen müssen (siehe Kasten).

12. Kann ich das Dorf ausbauen?
Die Gebäude lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Dehnen Sie Ihre Herrschaft auf andere Völker und deren Siedlungen aus, so vergrößert sich Ihr Machtbereich.



DER JUNGE MANN UND DAS MEER Zu Beginn müssen Sie einen Knaben retten. Diese Aktion bleibt den Bewohnern im Gedächtnis, fortan rufen sie regelmäßig nach ihrem Gott. So werden Sie als höheres Wesen anerkannt.

Bedienung

1. Welche Spielfigur steuere ich?
Der Mauszeiger ist Ihre Hand. Damit helfen Sie den Bewohnern, zaubern, rupfen Bäume aus, zerstören Gebäude oder ohrfeigen Ihre Kreatur.

2. Wie teile ich den Bewohnern mit, dass sie bestimmte Arbeiten erledigen sollen?
Sie können jedem Bewohner einen beliebigen Beruf zuweisen. Einen Holzfäller erhalten Sie, wenn Sie einen Mann in der Nähe eines Baumes absetzen und ein Axt-Symbol erscheint.

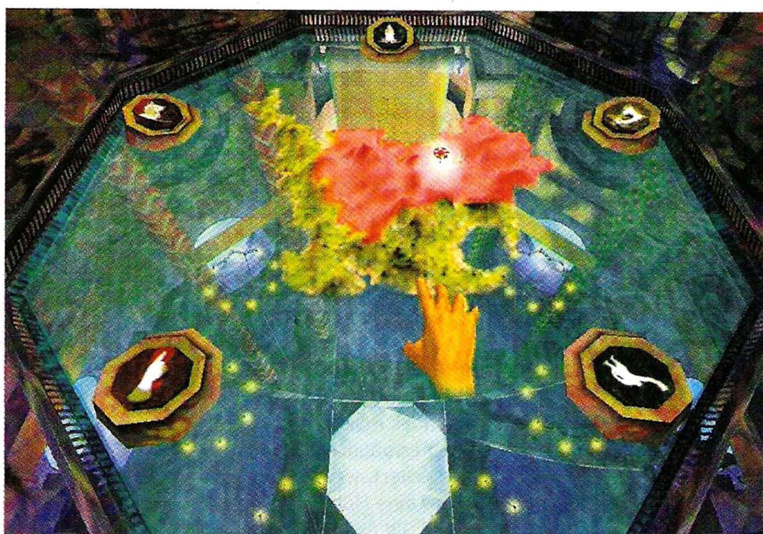
3. Kann ich Gruppen bilden?
Sie können mit einem einzigen Tastendruck oder Mausklick beispielsweise alle Priester zusammenrufen, damit sie im Tempel gemeinsam beten.

4. Kann ich beliebig zoomen?
Sie halten beide Maustasten gedrückt und bewegen die Maus vor oder zurück. Mit einem Doppelklick auf ein Gebäude zoomen Sie heran. Alternativ nutzen Sie das Maus-Rädchen – oder die entsprechenden Tasten auf der Tastatur.

5. Wie bewege ich mich durch die 3D-Landschaft?
Sie halten die eine Maustaste gedrückt und greifen mit dem Mauszeiger in die Landschaft, um sich vorwärts zu ziehen. Sie rotieren, indem Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand bewegen.

6. Mit welchem Eingabegerät steuere ich das Geschehen?
Laut Peter Molyneux sollte sich der Spieler darauf beschränken, alle Bewegungen mit der Maus auszuführen. Führen Sie den Mauszeiger über einen Felsen, so verwandelt sich die geöffnete Hand in eine Faust. Dies bedeutet, dass Sie den Stein aufnehmen können.

Götter haben's nicht leicht: Das Management der Dorf-Wirtschaft unterscheidet sich wenig vom Häuserbau in Zeus oder Siedler 3.



TEMPEL Im Hauptlager können Sie sich anschauen, wie Ihre Wirtschaft funktioniert. Statistiken und sonstige Schautafeln geben Aufschluss über die Leistungen der Untertanen.

7. Auf welche Weise gebe ich meiner Kreatur Befehle?
Sie zeigen ihr etwa, wie Sie Getreide ernten und ins Lager schaffen. Nach einigen Malen kapiert der Titan, was er machen soll – und beherrscht ab dann die entsprechende Aufgabe. Nehmen Sie ihn an die Leine, dann folgt er Ihnen überallhin.

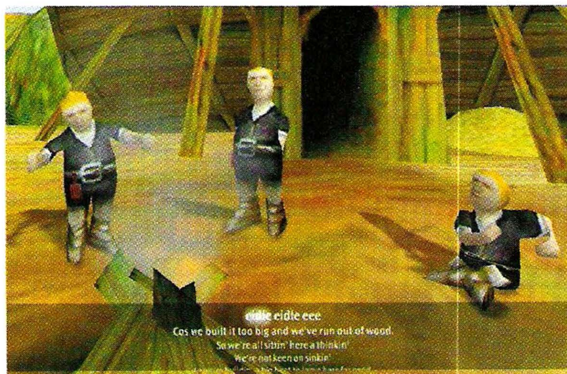
8. Gibt es Menüs im Spiel?
Menüs im eigentlichen Spiel findet Molyneux scheußlich. Daher befinden sich alle Schaltflächen, Statistiken und Hilfe-Fenster in einem gesonderten Raum, dem Hauptquartier des Dorfes.

9. Was tue ich im Hauptquartier?
Hier rufen Sie jede beliebige Information ab: Zufriedenheit der Bewohner, Verteilung der Berufe und Tätigkeiten, Zauberkraft, Leistungsfähigkeit der Wirtschaft.

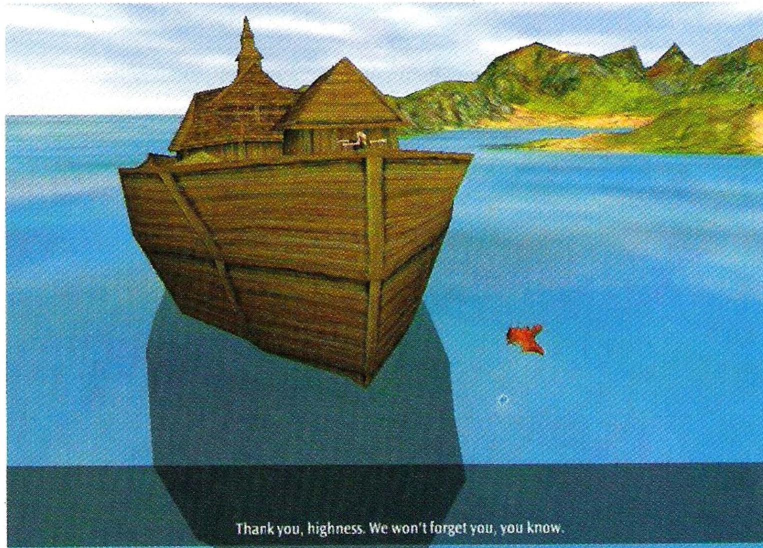
10. Kann ich bestimmte Menüs durch Tastaturkürzel aufrufen?
Anders als bei *Zeus* oder *Pharao* müssen Sie nicht ständig wissen, wie es um Ihre Wirtschaft steht. Die Entwickler bauen dennoch Tastaturkürzel ein, mit deren Hilfe Sie beispielsweise Text-Information zu jedem Bewohner aufrufen können.

11. Altern meine Inselbewohner?
Die Menschen sind einem natürlichen Alterungsprozess ausgesetzt und sterben irgendwann.

11. Kreiere ich eigene Figuren?
Zum einen verfügen Sie über eine Datenbank mit Hunderten von Figuren, die alle eine richtige Biografie haben. Weiterhin können Sie eine eigene Datenbank erstellen lassen: *Black & White* scannt Ihr Adressbuch – und importiert alle dort befindlichen Namen in die Spiel-Datenbank.



SCHUNKELKÖNIGE Die drei Schiffsbauer singen ein Seemannslied bei der Arbeit. Abstellen lassen sich die Kerle nicht.



TITANIC Wie Kate Winslet und Leo Di Caprio stehen die beiden Figuren am Bug der Arche. Die Entwickler haben eine Menge witziger Momente in das Spiel eingebaut.

Handlung

Der Kampf der Titanen wird ab dem kommenden Frühjahr die Festplatten der Spieler zum Beben bringen.

1. Gibt es eine Geschichte?
In der Kampagne erleben Sie, wie ein Volk unter Ihrer Anleitung gedeiht. Im Laufe der Zeit lernen Sie die Welt unter fachkundiger Leitung zweier Berater kennen – und werden mit der Lösung abwechslungsreicher Aufträge betraut.

2. Welche Rolle spielen die Berater?
Die beiden repräsentieren das gute und das böse Gewissen des Spielers. Welchem der beiden Sie Ihr Ohr leihen, liegt ganz bei Ihnen.

3. Besuche ich noch andere Regionen außer der Startinsel?
Es gibt zahlreiche Inseln, die Sie im Laufe der Handlung kennen lernen.

4. Gibt es einen roten Faden in der Handlung?
Die Kampagne ist story-basiert. Sie müssen Ihre Herrschaft ausbauen und zum mächtigsten Gott auf der Insel avancieren. Wie in *Dungeon Keeper* erleben Sie, wie sich die Geschichte fortentwickelt.



GÖTTLICHE HILFE Helfen Sie Ihren Menschen, indem Sie deren Arbeit unterstützen.

5. Wie sieht die Spielwelt aus?
Sie landen in Eden, einem Land, das von exotischen Gewächsen und Gesteinsformationen bedeckt ist. Eden besteht aus mehreren Inseln, die Sie aus der Gottperspektive nach und nach erkunden.

6. Gibt es eine Hilfefunktion?
Zum einen gibt es die Berater: Ein liebenswerter Moralapostel redet Ihnen ins Gewissen, ein unmanierlicher Kerl in Teufelsgestalt stiftet Sie zu bösen Taten an. Beide lassen sich durch eine Hilfe-Taste aufrufen.



LICHT AUS Tag-/Nacht-Wechsel, Wetterwechsel und Katastrophen beleben das Geschehen.

7. Wird es Zwischensequenzen geben?
Wenn Sie einen Auftrag erledigt haben oder mit einer neuen Situation konfrontiert werden, erleben Sie eine kurze Szene mit Spielgrafik.

8. Gibt es verschiedene Völker?
Azteken, Japaner, Afrikaner, Ägypter, Tibetaner und Griechen sind einige der Völker, die ihre Heimstatt in der idyllischen Inselwelt haben. Zunächst gehen sie friedlich miteinander um, aber: Die Götter sind launisch und kleinen Kriegen möglicherweise nicht abgeneigt.

9. Gibt es Unterschiede zwischen den Völkern?
Alle Völker haben ihre Spezialitäten. Die Ägypter versorgen Sie mit Zaubersprüchen, mit deren Hilfe Gebäude leichter errichtet werden. Die Zulu sind großartige Krieger und werden Sie mit machtvollen Schlachten-Zaubersprüchen ausstatten.

10. Welcher Art sind die Aufgaben?
Die Optimierung der Wirtschaft Ihres Volkes ist die Hauptaufgabe. Um Ihre Kreatur (siehe Kasten) müssen Sie sich kümmern, die Schachzüge Ihres Gegners sollten Sie im Auge behalten. Kleinere Aufgaben betreffen das Auffinden magischer Steine oder die Rettung in Not geratener Menschen. Dutzende anderer Arbeitsaufträge werden Ihnen im Laufe des Spiels erteilt.

11. Gibt es mehrere Lösungswege?
Die Kampagne ist linear aufgebaut. Egal, wie Sie sich entscheiden, es geht immer um die Ausweitung Ihrer Macht.

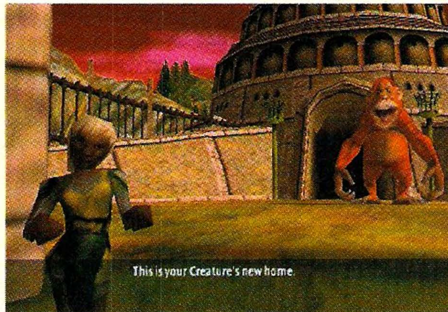
12. Hat die Hintergrundgeschichte ein richtiges Ende?
Typisch Molyneux: Wie in *Dungeon Keeper*, *Populous* oder *Magic Carpet* wird es ein Finale in *Black & White* geben. Danach können Sie sich dem Mehrspielermodus widmen.

They Might be Giants

Eine Schlüsselrolle nehmen die Titanen ein. Die folgenden sechs Fragen verdeutlichen, was wolkenkratzergroße Kreaturen in einem Aufbaustrategiespiel zu suchen haben.



TURBOTIGER Groß wie ein Lastkran werden die Kreaturen – wenn sie gut gefüttert werden.



HOME, SWEET HOME Geben Sie Ihrem Titan ein Heim – er wird es Ihnen danken!

1. Welche Rolle spielen die Kreaturen?
Wenn Sie sich eine Weile mit Ihren Bewohnern beschäftigt haben, werden Sie damit beginnen, einen so genannten Titan zu züchten. Zur Auswahl stehen Kühe, Schafe, Tiger, Löwen, Adler und viele andere Tierarten. Jeder Titan kann bis zu hundert Meter groß werden.

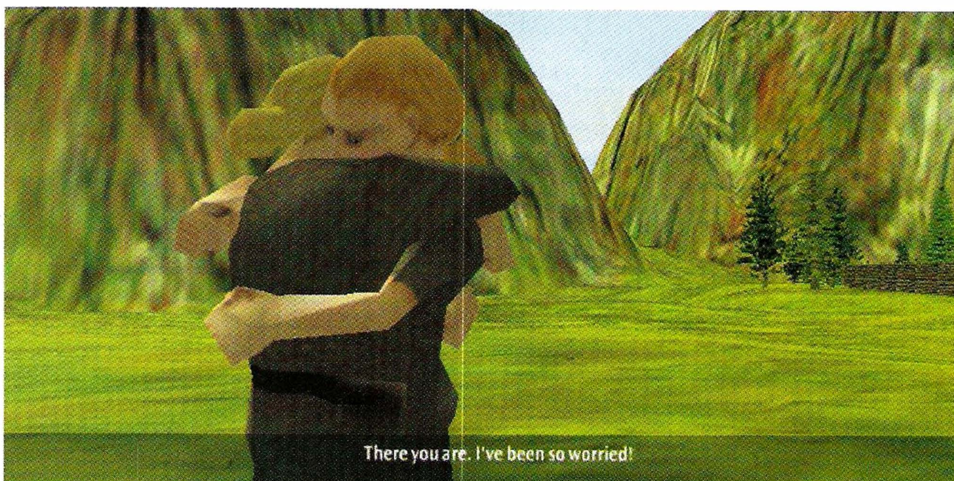
2. Wofür brauche ich meine Kreatur?
Damit Ihr Titan wächst, müssen Sie ihn füttern. Nutzlose Esser sind die Giganten nicht. Falls Sie sich intensiv mit ihnen beschäftigen, werden sie bestimmte Verhaltensweisen erlernen. So können Sie Ihr Tier dazu abrichten, Bäume zu fällen und ins Lager zu schaffen.

4. Ist meine Kreatur gut oder böse?
Wenn Sie Ihrem Haustier beibringen, wie es den Menschen zur Hand gehen kann, wird es sich freundlich entwickeln. Zeigen Sie ihm, wie es einen Felsbrocken auf ein Gebäude werfen kann, dann wird es sich dies merken und irgendwann ein Unruhestifter werden.

3. Muss meine Kreatur kämpfen?
Handelt es sich um eine liebe Kreatur, kann sie stundenlang arbeiten und herumalbern. Später wird sie einem Duell gegen einen anderen Titan nicht ausweichen können.

5. Was kann ich mit meiner Kreatur alles anstellen?
Sie ist Ihr Haustier, das Sie ganz nach Gutdünken ausbilden dürfen. Eine große, aggressive und starke Kampfkuh gefällig? Oder bevorzugen Sie einen pummeligen Löwen, der herumtanzt?

6. Kann ich meine Kreatur online weiterentwickeln?
Im Einzelspiel oder während einer Online-Partie entwickelt sich Ihre Kreatur ständig weiter.



TRÄNEN DES GLÜCKS Eine unbekannte Macht hat einen kleinen Jungen vor dem Ertrinken gerettet. Die Saat für eine neue Religion ist gelegt, die Grundlage für die Macht des Spielers im weiteren Verlauf von Black & White ist.

Mehrspieler-modus

Die Chance ist groß, dass Black & White ein ähnlich großer Online-Hit wird wie Counter Strike oder Unreal Tournament.

1. Welche Spielmodi gibt es?
Sie bauen eine Wirtschaft auf, handeln, sprechen und kämpfen mit anderen Spielern. *Black & White* ist ein kommunikatives Spiel – ein Tank Rush à la *Command & Conquer* ist möglich, doch nicht im Sinne des Spielprinzips.

2. Werde ich eigene Karten und Levels bauen können?
Ein beiliegender Editor wird es Ihnen ermöglichen, eigene Szenarien zu entwerfen, etwa eine Insel nach Gutdünken zu gestalten.

3. Wie viele Leute können an einer Partie teilnehmen?
Die genaue Zahl steht noch nicht fest, vermutlich werden mindestens 32 Personen an einer Partie via Internet oder im lokalen Netzwerk teilnehmen dürfen.

4. Kann ich während einer Online-Partie abspeichern?
Wenn Sie ein Spiel eröffnet haben, können Sie die Partie abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt neu laden. In *Diablo 2* bilden Sie im Einzelspielermodus Ihre Figur aus und setzen Sie im Battle.net ein, *Black & White* ermöglicht Ihnen etwas Ähnliches mit der Kreatur, deren Intelligenz im Idealfall immer weiter zunimmt.

5. Kann ich mit anderen Spielern kommunizieren?
Black & White lässt sich mit jedem Kommunikationsprogramm kombinieren; Sie können zudem das spieleigene Chat-Programm nutzen.

6. Wie lassen sich Adressdatenbänke nutzen?
Black & White importiert auf Wunsch Ihre Adressdatenbank (etwa Microsoft Outlook oder Lotus Notes) und weist den Figuren die Namen Ihrer Freunde und Bekannten zu.

7. Gibt es einen Kooperativmodus?
Wenn Sie ein ganz lieber Gott sind, verzichten Sie auf Kämpfe und wirtschaften friedlich und kümmern sich um das Training Ihrer Kreatur.

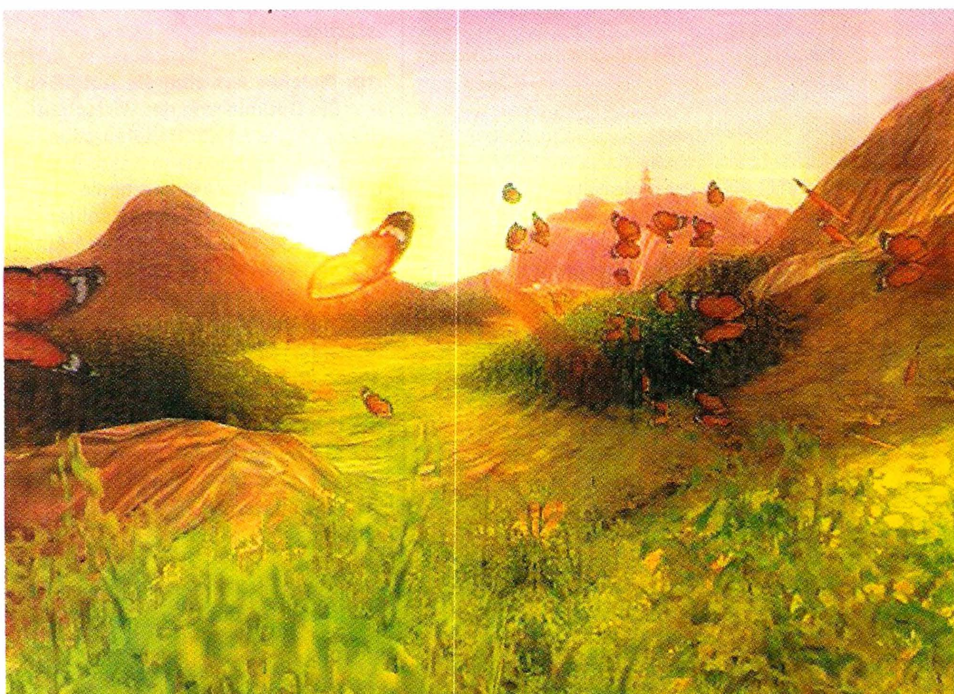
8. Kann ich *Black & White* nur im Vollbildmodus spielen?
Sie können die Fenstergröße selbst bestimmen – etwa den gesamten Monitor mit der Spielwelt ausfüllen oder nur ein kleines Fenster offen lassen. *Black & White* können Sie also auch während der Arbeit im Hintergrund betreiben.

9. Muss ich Gewalt anwenden und andere Spieler besiegen?
Sie können aggressiv gegen Mitspieler vorgehen. Wenn Sie mögen, dürfen Sie friedlich mit ihnen zusammenarbeiten und Handel treiben.

10. Wie viele Karten wird es geben?
Die genaue Anzahl steht noch nicht fest. Derzeit sind rund zwei Dutzend Karten mit unzähligen Details fertig gestellt.

11. Wird es möglich sein, zu schummeln?
Die Lionhead-Entwickler bemühen sich darum, jegliche Schummelei während einer Online-Partie auszuschließen.

12. Mit welchen Spielen lässt sich *Black & White* vergleichen?
Peter Molyneux behauptet, das Spielprinzip sei einzigartig, ein Vergleich mit einem anderen Spiel oder die Einordnung in ein bestimmtes Genre seien nicht möglich. Wir meinen: Doch, das ist möglich. *Black & White* mixt im Grunde Elemente aus Aufbaustrategiespielen (*Caesar, Pharao, Siedler, SimCity* etc.) mit so genannten „God-Games" wie *Populous*. Den ersten und zweiten Teil der Serie hatte Molyneux Ende der 80er-Jahre produziert und damit seinen Ruhm als Spieledesigner begründet.



DIE GROSSE FLATTER Schmetterlinge und Vögel flattern anmutig durch die Luft. Die Technik ermöglicht eine Lebenswelt, die lebendiger wirkt als die vitale Welt des Action-Adventures Outcast.

Technik

1. Welche Grafik-Technik kommt zum Einsatz?

Das Lionhead-Team entwickelte eine eigene, leistungsfähige 3D-Grafik. Die detaillierte Gestaltung der Gebäude und Figuren lässt sich mit Spielen wie *Earth 2150* vergleichen.

2. Wie kann ich meine Kreatur tanzen lassen?

MP3-fähige Musikplayer (etwa Winamp) können Sie mit *Black & White* kombinieren. Spielen Sie ein Stück der Hip-Hop-Band Wu Tang Clan, dann wird Ihre Kreatur tanzen wie Dr. Dre.

3. Wie kommuniziere ich mit anderen Wesen?

Wie bei *Populous: The Beginning* können Sie ausschließlich über Ihre Taten wirken, sprechen können Sie als Gott weder mit den Menschen noch mit Ihrer Kreatur. Im Netzwerk können Sie mit anderen Spielern chatten.

4. Welche Programme kann ich mit *Black & White* zusammen nutzen?

Neben ICQ oder dem AOL Messenger unterstützt *Black & White* den Winamp-Player und E-Mail- oder Adressbuch-Programme (siehe Mehrspieler, Frage 5).

5. Wie stark lässt sich die Umwelt beeinflussen?

Dank der ausgefuchsten Technik dürfen Sie jedes Gebäude, jeden Wald und jeden Berg beliebig verändern. Sie können Regen, Schnee und Hagel herbeizaubern und Ihre Insel von einem Hurrikan heimsuchen lassen.

6. Inwiefern ist die verwendete Technologie revolutionär?

Lionhead entwickelte die so genannte „Gesture Recognition"-Technik. Dadurch wird es möglich, dass Sie mit der Maus Bewegungen ausführen, die im Spiel entsprechende Wirkung haben. Streicheln Sie Ihre Kreatur, so wird sie glücklich sein; beschreiben Sie mit dem Mauszeiger einen Kreis und sprechen den Feuerzauber, so wird ein Feuerring entstehen.

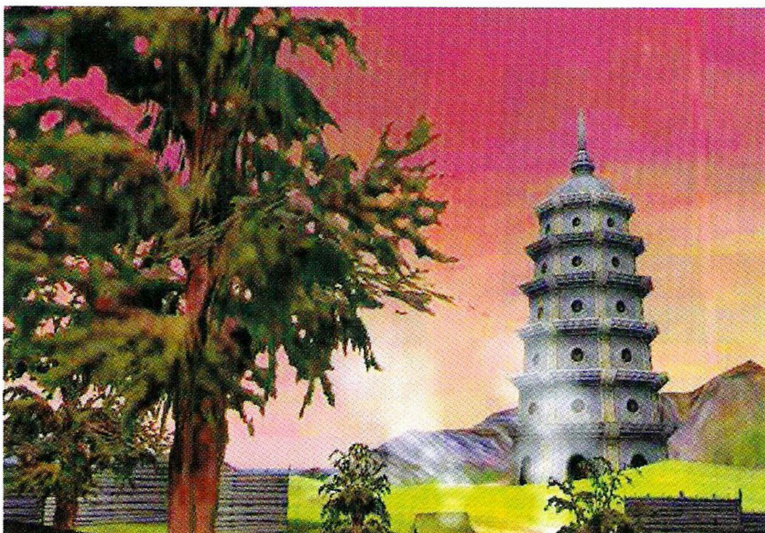
Lionhead entwickelte die so genannte „Gesture Recognition"-Technik. Dadurch wird es möglich, dass Sie mit der Maus Bewegungen ausführen, die im Spiel entsprechende Wirkung haben.



IN DER HAND Jeden Bewohner, der Ihnen hörig ist, können Sie aufnehmen und mit ihm machen, was Sie wollen.



TRANSFORMATION Die Landschaft lässt sich mithilfe von Magie beliebig verändern. Mit einem Feuerzauber legen Sie alles in Schutt und Asche.



TURM VON BABEL Wie in Age of Empires oder Call to Power 2 bauen Sie Weltwunder – allerdings erst auf einer höheren Zivilisationsstufe.

7. Welche Grafikchips werden unterstützt?

Alle gängigen 3D-Chips (etwa Radeon, Voodoo3 - 5, GeForce, GeForce2) werden via Direct3D angesprochen.

8. Wird es eine komplette deutsche Version geben?

Alle Dialoge, Menüs und Namen werden übersetzt.

9. Welche maximale Bildschirmauflösung ist möglich?

1.024x768 Pixel - das ist die Maximalauflösung. Die Farbtiefe lässt sich auf 16-bit (65.000 Farben) oder 32-bit (16,7 Millionen Farben) festlegen.

10. Welche Soundoptionen werden angeboten?

Der Soundtrack wird separat von CD abspielbar sein. Dank der EAX-Technik erleben Sie Sound in Perfektion.

11. Kann ich die Darstellungsqualität frei konfigurieren?

Um das Spiel auf einem Pentium II 233 mit 64 MB Arbeitsspeicher starten zu können, müssen Sie die Auflösung auf 640x480 verringern und sämtliche Details abstellen.

12. Wird es eine Zusatz-CD geben?

Die Veröffentlichung von *Black & White* kann sich durchaus noch bis ins Frühjahr hinein verzögen. Zu möglichen Erweiterungen und Fortsetzungen möchte Peter Molyneux noch nichts sagen.

Als Wahlen noch Wurst waren

Revolverbewährt und skalphungrig mischt sich ein deutscher Entwickler in den Echtzeitkrieg ein.

■ ENTWICKLER **Related Designs** ■ ANBIETER **Data Becker** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Ich hatte mit Western bisher wenig am Hut... Einerlei, das Spielprinzip macht ebenso Spaß, wenn man Hutträger normalerweise auslacht. Falls Sie sich der Materie freiwillig annähern möchten, sei Ihnen der Besuch einer Winnetou-Show empfohlen: info@karl-may-festspiele.de.

Der Entwicklername sagt mir nichts... Das Team von Related Designs trat bislang vornehmlich mit Werbespielchen für Zahnpasta und Erdnüsse oder mit minder grandiosen Werken wie *3D Mini Golf* und *Die Pirateninsel* ins Rampenlicht.

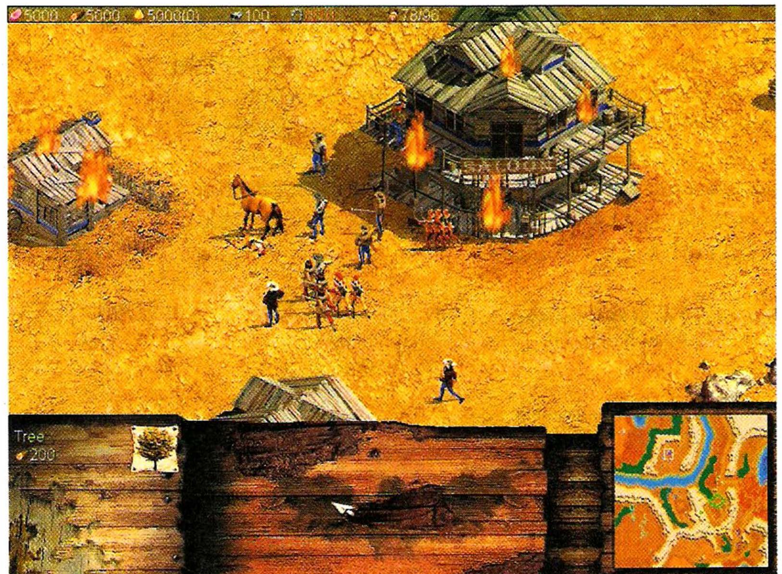
Morgens halb zehn im Westen: Während ein verschlafener Cowboy sein Messer zur Rasur zückt, öffnet nahebei ein Gringo-Grüppchen die erste Pulle Schnaps. Für den Indianer hinterm Busch könnte der Tag keinen besseren Anfang nehmen: Lautlos legt er den Bogen an. – So ähnlich wird es sich bald zutragen, im rauen Echtzeitland *America*.

Wir haben Ritterhelme verbeult, Aliens auf den Mond geschossen und Trolle zusammengestaucht. Jetzt kommt Abwechslung ins Genre der Taktikkriege: Zum ersten Mal hält der Wilde Westen als Kulisse für Echtzeitstrategie her. Aus Saloons, Tipis und Marterpfählen besteht das Mobiliar.

Spielerisch zwischen *Age of Empires 2* und *StarCraft* angesiedelt, lässt Sie *America* nach Lust und Lunte das Schicksal naturverbundener Indianer, goldgeiler Siedler, weinseliger Gesetzloser oder ruheliebender Mexikaner lenken. Neben Einzelmissionen und Mehrspielerkarten werden auf jeden Fall Kampagnen für jede Partei geboten sein – mit nur leichtem historischem Anstrich, damit sich keine Minderheit auf den Mokassin getreten fühlt: Hollywood hat's vorgemacht.

Zunächst suchen Sie ein Fleckchen Erde nach Ihrem Geschmack, legen Felder an, fangen Wildpferde ein, betreiben Viehzucht, schürfen Gold oder versuchen sich in der Waffenforschung. Hinzu kommt später die Errichtung von Ausbildungsstätten, sowie Lagerhallen und ähnlich Siedlungstypisches. Schnelligkeit ist dabei am wichtigsten, denn wer sich zuerst an die Umlanderkundung macht, hat die halbe Miete schon eingefahren.

Vier unterschiedlich talentierte Völker machen das Spiel zur Herausforderung. Die Frage ist immer: Wer kann wie gewinnen?

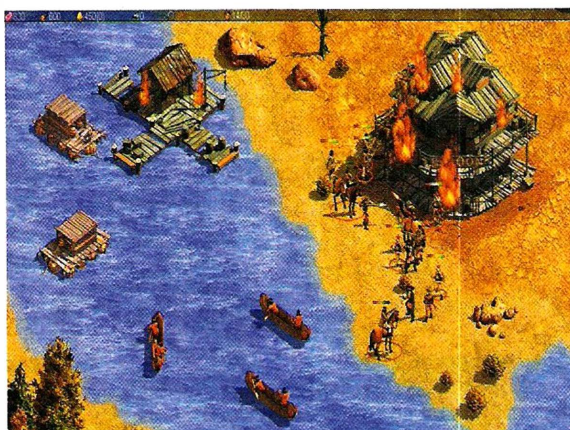


WO SIND ALL DIE INDIANER HIN? America liefert die Antwort: Die überfallen bis heute die Camps unschuldiger Desperados. Winnetou hätte das niemals zugelassen!

Mehr Kalkül als Sympathiesache wird die Wahl Ihres Volkes sein: Während die Mexikaner gewaltige Kalkpalisaden errichten, um Siesta und Sombrero zu schützen, kennen sich die Indianer nur mit dem Ausheben simpler Fallgruben aus. Inklusive Kajaks und Räucherzelten müssen sie darum in Windeseile umziehen können. Geschwindigkeit ist umgekehrt auch ihr Plus im Angriff. Die Siedler wiederum fabrizieren Artilleriegeschütze und sind mit modernen Baumethoden für Banken und Farmbetriebe vertraut. Gringos verfügen dafür über viel Erfahrung, was Überfälle, Betrügereien und Diebstähle angeht.

Im nächsten Monat werden die ungleichen Kräfte aufeinander prallen: Kanukämpfer gegen Dynamitwerfer, Revolverheld gegen Kanonier, Meuchelmörder gegen Medizinmann. Und zwischendrin werden Priester neue Schäfchen fürs Christentum gewinnen. Winnetou freut sich drauf, hugh!

Daniel Ch. Kreiss



FREISCHWIMMER Die Indianer sind als einzige imstande, schwimmen zu lernen. Eine logische Erklärung dafür gibt's nicht. Aber was soll's.



HOLA, COMPADRE! Wenn die Mexikaner ihr Aufbauwerk beginnen – was zwischen den Siestas durchaus mal geschieht – kommt spanisches Flair auf. Dem markanten Baustil sei Dank.



Im Becken brodelt's wieder

Pool of Radiance 2 besticht durch geniale Optik und die makellose Umsetzung des dritten D&D-Regelwerkes.

■ ENTWICKLER **Stormfront Studios** ■ ANBIETER **Mattel Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Warum hat sich die Veröffentlichung schon wieder verschoben?
Die Entwickler wollen ein ausbalanciertes Spiel und testen entsprechend intensiv.

Wird es Interaktionen zwischen den Partymitgliedern geben?
Nein. Die Entwickler verzichteten darauf, um zu verhindern, dass Spielern eine bestimmte Konstellation aufgezwungen wird.

Wenn ein totgeglaubtes Genre in den vergangenen Jahren ein Comeback feiern konnte, dann waren es die Rollenspiele. Mit *Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor* kommt Mitte nächsten Jahres der Nachfolger des legendären ersten Teils heraus, der vor zwölf Jahren die erste Blütezeit der virtuellen Abenteuer einleitete.

Die Zeiten, in denen man Rollenspiele mit Sprüchen wie „Die Grafik ist nicht so wichtig, Hauptsache eine gute Story" abgewatscht hat, werden sich im nächsten Sommer mit *Pool of Radiance 2* schlagartig ändern. Noch nie sah ein Titel aus der isometrischen Perspektive so gut aus, da muss selbst *Baldur's Gate 2* kapitulieren. Detaillierte Außenwelten und atmosphärische Dungeons lassen Rollenspielerherzen ebenso höher schlagen wie die dreidimensional modellierten Charaktere, deren Kampf- und Laufbewegungen geschmeidig animiert wurden. Da es für jede Rasse diverse Modelle der Spielfiguren gibt, sieht selbst eine Gruppe mit beispielsweise drei Zwergen nicht langweilig aus. Hinzu kommt außerdem, dass jegliche Rüstung, Waffe oder Helm, die ein Charakter angelegt hat, an der Spielfigur zu erkennen ist. Das sorgt gerade bei der ohnehin schon brillanten Optik für noch mehr Atmosphäre. Die Krönung stellen allerdings die Effekte der Zaubersprüche dar, die das Prädikat „spektakulär" absolut verdient haben. Jede der über 100 Hokuspokus-Varianten (mehr als 20 neue) bietet einen Augenschmaus, egal ob ein eher harmloses magisches Geschoss oder ein apokalyptischer Level-Acht-Feuersturm. Bei flächendeckenden Zaubern wird übrigens angezeigt, welche Wesen im Einflussgebiet stehen. Das ist

■ FATALES SCHÖNHEITSBAD
Wer dem Pool of Radiance zu nahe kommt, verwandelt sich, egal ob Mensch, Tier oder Monster, in einen widerlichen Zombie. Mit derartigen Bösewichtern hat auch eine sechsköpfige Heldentruppe alle Hände voll zu tun.

sehr hilfreich, da man bei entsprechender Platzierung seine eigenen Leute vor Schaden bewahren kann.

Nicht nur die Grafik, auch das Spieldesign und die Story überzeugen. Die Handlung beginnt zehn Jahre, nachdem der erste Pool of Radiance unter der Hafenstadt New Phlan vernichtet wurde. Sie werden von Elminster, einem legendären Zauberer der Forgotten Realms, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor geschickt, um eine verschollene Abenteurergruppe zu suchen. Dort angekommen, finden Sie nicht nur jede Menge streitbare Monster, sondern auch die Quelle des neuen Übels: Ein zweiter Pool of Radiance ist entstanden und verwandelt Lebewesen in untote Bestien. Wie in einem klassischen Rollenspiel üblich, übernehmen Sie eine Heldengruppe, die im Fall von *Pool of Radiance 2* sechs Recken umfasst. Zu Beginn dürfen Sie allerdings

Die Krönung in Sachen Grafik stellen die Effekte für Zaubersprüche dar, die das Prädikat „spektakulär" absolut verdient haben.



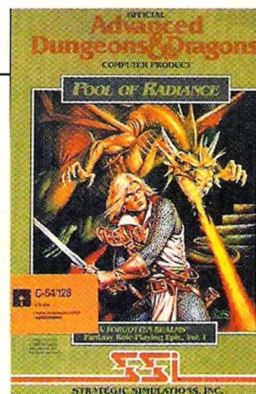
DONNERWETTER! Ein Blitzstrahl sorgt für knisternde Atmosphäre und ist von Gegnern gefürchtet. Bei geschickter Positionierung lassen sich mit diesem Zauber mehrere Monster ausschalten.



VOM HIMMEL HOCH Zaubersprüche, hier „Göttliche Macht", werden mit fantastischen Effekten in Szene gesetzt. Optisch setzt Pool of Radiance 2 neue Maßstäbe im Genre.

Die Geburt eines Klassikers

Unser kurzer Überblick zeigt, wie Pool of Radiance das Rollenspiel-Genre revolutionierte.



Mit *Pool of Radiance* brachte SSI im Jahre 1988 das erste Computer-Rollenspiel auf den Markt, das die AD&D-Regeln verwendete. Pen&Paper-Spieler, die bisherige Genrevertreter wie die frühen *Ultima*-Folgen oder *Wizardry* eher belächelten, wurden auf das neue Medium aufmerksam und sorgten dafür, dass sich *Pool of Radiance* mit über einer Million abgesetzter Einheiten sensationell gut verkaufte. Darüber hinaus bildete das spannende Abenteuer den Auftakt zu SSIs erfolgreicher und populärer Gold-Box-Serie, zu der legendäre Spiele wie *Dark Sun* und *Al-Qadim* gehörten.

Die Problematik mit mehrklassigen Charakteren wird dank des neuen Regelwerkes flexibler und einsteigerfreundlich gehandhabt.



EINFACH UND SCHNELL Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Charakter, erhalten Sie Zugang zu allen möglichen Aktionen, vom Zaubern bis hin zu Spezialfähigkeiten. Selbst Waffen lassen sich auf diese Weise ohne den Umweg über einen Inventarbildschirm wechseln.

maximal vier Figuren erschaffen, die restlichen Plätze füllen sich im Laufe des Abenteuers, wo Sie mehr als zehn potenzielle Begleiter treffen.

Bereits bei der Erschaffung machen sich die dritten D&D-Regeln in Form von drei neuen Charakterklassen (Hexer, Barbar, Mönch) bemerkbar, die das Kontingent der bekannten Heldenberufe Paladin, Kämpfer, Kleriker, Waldläufer und Dieb aufstocken. Die Problematik der mehrklassigen Figuren wird im Gegensatz zu den bisherigen Regeln flexibler gehandhabt. Statt am Anfang für den Rest des Spieles festzulegen, welche Berufe eine Figur haben soll, dürfen Sie jetzt bei jedem Aufstieg selbst entscheiden, wie sich der Charakter entwickelt. Haben Sie also etwa einen Level-Eins-Kämpfer und genügend Punkte für einen Aufstieg, können Sie darauf entweder einen Level-Zwei-Kämpfer machen oder eine andere erlaubte Klasse wählen. In *Ruins of Myth Drannor* darf ein Charakter bis zur 16. Stufe einer Klasse aufsteigen, insgesamt aber 32, womit sich die Verwendung von Multikönnern geradezu aufzwingt. Summa summarum dürfte die entschlackende Neuerung das Spiel für Einsteiger leichter machen, während Veteranen schon Überlegungen zur idealen Charakterentwicklung beginnen werden. Der Problematik, dass gerade Charakter wie Kämpfer/Magier oder Kämpfer/Dieb auf hohen Stufen extrem stark werden, sind sich die Entwickler laut Aussage von Producer Garret Graham durchaus bewusst. Die Stärke und Anzahl der auftretenden Gegner werden entsprechend angepasst, so Graham.

Trotz der Vielzahl möglicher Kombinationen gelten aber weiterhin die

Im Vergleich

Trotz deutlich kürzerer Spieldauer: Pool of Radiance 2 ist der derzeit einzig ernsthafte Konkurrent für *BG 2*.

	POOL OF RADIANCE 2	BALDUR'S GATE 2
Spielbare Rassen	6	7
Klassen	8	11
Zauber	Mehr als 100	Mehr als 100
Max. Level	16	Je nach Klasse 17 bis 21
Max. Zauber	Hexer: 8 Kleriker: 8	Zauberer/Hexer: 8 Kleriker/Druide: 7
Regelwerk	3. Edition D&D	Mix aus 2. Edition AD&D und 3. Edition D&D
Spielzeit:	Ca. 60 Stunden	Ca. 150 Stunden



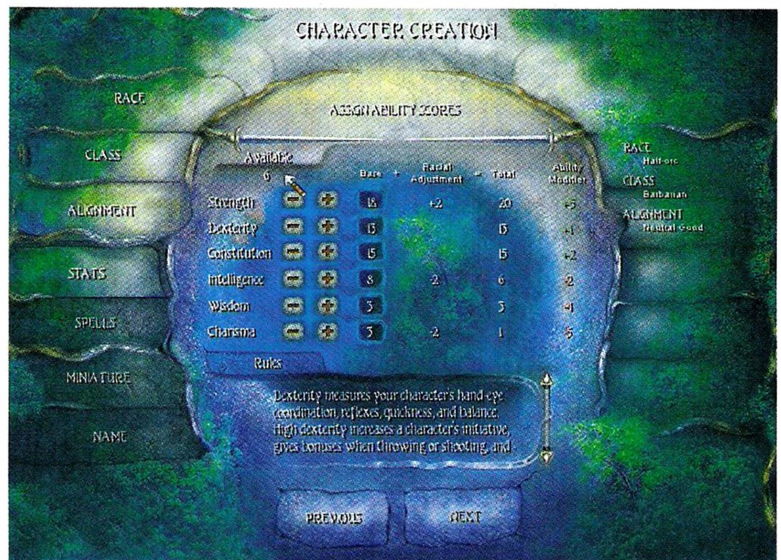
STELLUNGSSPIEL Die Aufstellung ist in Kämpfen enorm wichtig. Während die Zauberer ihre Sprüche aus der Entfernung loslassen, schlagen die Nahkämpfer in der ersten Linie zu.

üblichen Beschränkungen, die sich aus den Eigenschaften der Klassen ableiten. Einen Paladin/Dieb wird es also nach wie vor nicht geben, da ein Paladin immer rechtschaffen gut ausgerichtet ist, ein Dieb dagegen nie. Ebenfalls neu: Bei der Generierung der Figuren bestimmen Sie den Wert der sechs Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Weisheit, Intelligenz, Charisma) selbst. Dafür steht Ihnen ein ausgewürfelter Vorrat an Punkten zur Verfügung, den Sie auf die genannten Attribute verteilen.

Wie in allen Rollenspielen spielen Kämpfe in *Pool of Radiance 2* eine wichtige Rolle. Das gilt umso mehr, als das Geschehen vorwiegend in den Ruinen von Myth Drannor spielt, wo es hauptsächlich feindliche Monster gibt und freundlich gesinnte Nebenfiguren die Ausnahme sind. Letztgenannte sind es allerdings, die Ihnen in typischen Multiple-Choice-Dialogen mehr als 50 Aufträge erteilen, die entweder mit der Hauptaufgabe verknüpft sind oder spannende Episoden am Rande darstellen. Die Erfüllung lohnt sich aber in jedem Fall, denn neben wertvollen Erfahrungspunkten fassen Ihre Helden für erfolgreiche Quests auch lukrative Waffen, Rüstungen oder sonstige nützliche Ausrüstungsgegenstände sowie das immer gern gesehene Gold ab. Und davon sollten Sie immer genug parat haben, stellen Händler doch eine gute Möglichkeit zum Ergattern der besten Kampfutensilien und zum Verkauf überflüssiger Sachen dar. Alternativ können Sie Ihre Ausrüstung natürlich auch durch Fledderei von Monsterüberbleibseln ergattern. Das Durchsuchen der materiellen Hinterlassenschaften sollten Sie jedenfalls nie versäumen, damit Ihnen nicht ein spezieller klassen- oder rassenspezifischer Gegenstand durch die Lappen geht.

Das Kampfsystem selbst ist gut durchdacht und leicht zu beherrschen: Sobald Sie sich in der Reichweite von Gegnern befinden, schaltet das Spiel automatisch von Echtzeit in einen quasi rundenbasierten Modus um. Ein Menü in der linken oberen Ecke zeigt an, wer als Nächstes am Zug ist. Verschiedene Farben charakterisieren dabei die einzelnen Figuren Ihrer

Die zahlreichen Kämpfe laufen quasi rundenbasiert ab und sind aufgrund der durchdachten Oberfläche leicht zu beherrschen.



MARKE EIGENBAU Eine wichtige Neuerung bei der Charakter-Erschaffung ist, dass Sie die Fähigkeitspunkte auf die sechs Attribute selbst verteilen.

Gruppe, während für Monster ein Symbol vorgesehen ist. Ob Sie während des Zuges dann angreifen, die Position ändern, zaubern oder eine klassenspezifische Spezialfähigkeit (Mönche verfügen beispielsweise über tödliche Schläge, Kleriker können Untote bannen) einsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Für jeden Zug gibt es ein Zeitlimit, weshalb Sie bei der Planung der Aktionen entscheidungsfreudiger sein sollten als eine Frau bei der Auswahl der Abendgarderobe. Andernfalls muss die entsprechende Figur eine Runde aussetzen, was natürlich einen immensen Nachteil bei einer direkten Konfrontation darstellt. Hektik kommt dennoch nicht auf, weil sich die Zugdauer relativ großzügig einstellen lässt. Zudem ermöglicht die benutzerfreundliche Steuerung schnellen Zugriff auf sämtliche Aktionen, selbst das Wechseln einer Waffe ist ohne den Zwischenschritt über den Inventarbildschirm möglich. Das Zeitlimit im Kampf sorgt außerdem dafür, dass Mehrspielerpartien nicht unnötig in die Länge gezogen werden. In diesem Modus können bis zu sechs Zocker im Netzwerk oder über Internet ihre Charakter als Gruppe nach Myth Drannor schicken und das Spiel gemeinsam meistern.

Georg Valtin



ANWENDERFREUNDLICH Der Inventarbildschirm wirkt wie alle anderen Menüs aufgeräumt.



FRAGEN KOSTET NICHTS Die Gespräche laufen in klassischen Multiple-Choice-Verfahren ab. Treffen mit Nebenfiguren sind allerdings nicht sehr häufig und daher sehr wichtig, da Sie auf diese Weise Informationen und Aufträge erhalten.

Pole-Position für Ubi Soft?

Der Nachfolger der preisgekrönten F1 Racing Simulation fährt optisch und technisch schweres Geschütz auf.

■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ ANBIETER **Video Systems/Ubi Soft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Wie sieht es mit dem Fahrmodell aus? Muss ich erst in eine Rennfahrerschule, um die Wagen beherrschen zu können? Die Entwickler versprechen dem Anfänger einen leichten Einstieg und dem Experten ein herausforderndes Fahrerlebnis. Mit zwei stufenlos regelbaren Hilfen (ABS und Schleuderkorrektur) können Sie selber festlegen, wie realistisch sich die Boliden anfühlen.
Werde ich mir aktuelle Saisondaten aus dem Netz besorgen können? Jedenfalls nicht über Ubi Soft. Aus lizenztechnischen Gründen und um eben solche Updates durch Dritte zu verhindern, mussten die Entwickler auf einen Editor oder eine offene Programmstruktur verzichten.

Bereits seit einigen Monaten lässt sich erahnen, dass die jüngste Fahrsimulation der Franzosen neue Maßstäbe in Sachen Optik setzen könnte. Bei einer ersten Probefahrt im Cockpit einer fortgeschrittenen Vorabversion konnten wir uns nun auch von den exzellenten inneren Werten des Spiels überzeugen.

Pünktlich zum Start der Formel-1-Saison 2001 wollen die Entwickler von Ubi Soft das Rennsimulations-Genre in eine neue Ära katapultieren. Der Nachfolger der hervorragenden *F1 Racing Simulation* heißt schlicht *F1 Racing Championship* und soll die Konkurrenz steinalt aussehen lassen. Anhand einer frühen Vorabversion unterstrichen die Entwickler jetzt diesen ehrgeizigen Anspruch. Das Spiel basiert aus lizenztechnischen Gründen zwar „nur" auf den Daten der 99er Saison, setzt diese allerdings akkurat und bis ins kleinste Detail um. Neben den korrekt nachgebauten Fahrzeugen sorgen vor allem die gekonnt in Szene gesetzten Grand-Prix-Kurse für Begeisterung. Sechs Monate lang bereiste ein Ubi-Soft-Team sämtliche Strecken der Saison 1999 und vermaß mithilfe eines eigens angeschafften Global Positioning Systems (GPS) minutiös sämtliche Kurven, Kerbs und Unebenheiten. Das Ergebnis dieser Arbeit kann sich sehen lassen: Noch keinem Programm gelang es, die Besonderheiten der einzelnen Kurse derart wirklichkeitsgetreu in die digitale Form zu retten. Die extrem hängenden Kurven im japanischen Suzuka fanden ebenso ihren



■ **SO IST'S RECHT** Schumacher-Kollege Rubens Barichello hält den fliegenden Finnen Mikka Häkkinnen im McLaren-Mercedes im Zaum.



GRAFIKPRACHT Im eingebauten Videorekorder führen Sie sich die spannendsten Momente des Rennens noch einmal zu Gemüte.

Weg ins Spiel wie die charakteristischen Bodenwellen von Monte Carlo. Gerade der Stadtkurs im Fürstentum macht deutlich, wie nah die Streckenoptik von *F1 Racing Championship* an die Realität herankommt. Neben aufwendig texturierten Gebäuden und Luxusyachten im Hafen machen Details wie Maschendrahtzäune oder Videoleinwände den Nobel-Grand-Prix zum optischen Glanzstück der virtuellen Saison. Mit mindestens genauso viel Liebe zum Detail wurden die einzelnen Boliden konstruiert. Schon beim Blick aus dem Cockpit überzeugt die Edeloptik der Wagen: So sehen die Reifen erstmals wirklich rund aus und dank aufwendiger Lichteffekte glänzen die Gummis tiefschwarz im Sonnenlicht. Von außen betrachtet setzt

Mit dem optischen und fahrerischen Hammer F1 Racing Championship hat Ubi Soft den potenziellen Grand-Prix-3-Killer im Arsenal.



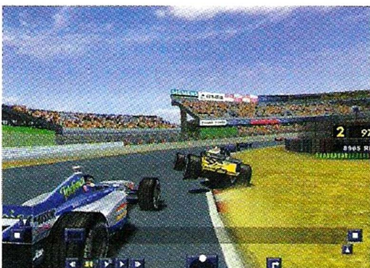
FROSCHPERSPEKTIVE Dank Streckenvermessung per GPS-Satellit wurden selbst die Kerbs aller 99er-Kurse bis auf einen Zentimeter genau im Computer nachgebaut.

sich der positive Eindruck fort: Sowohl, was Lackierung als auch Aufbau betrifft, entsprechen die Fahrzeuge der Teams ihren realen Vorbildern.

Aber nicht nur optisch erwartet den virtuellen F1-Piloten ein Erlebnis der besonderen Art. Die Engine wurde gründlich überholt, wobei von der Technik der Vorgänger praktisch nichts übrig blieb. Das Fahrverhalten der einzelnen Autos wird durch eine Vielzahl von Variablen wie Motorleistung oder Bodenhaftung bestimmt. In Zusammenarbeit mit mehreren Formel-1-Rennställen stimmen die Entwickler so die einzelnen Fahrzeuge den realen Vorbildern entsprechend ab. Der Spieler profitiert hiervon spätestens auf der Strecke: Die Wagen der einzelnen Teams unterscheiden sich deutlich voneinander und erfreulicherweise sind die Fahrzeuge der Computerpiloten denselben Gesetzmäßigkeiten unterworfen wie das Auto des Spielers. Dank der ausgeklügelten künstlichen Intelligenz (KI) experimentieren Ihre Gegner außerdem an der eigenen Rennlinie herum und tasten sich so an immer schnellere Rundenzeiten heran.

Wer zunächst die Beherrschung des eigenen Boliden lernen will, greift auf die beiden Fahrhilfen (ABS und Schleuderkorrektur) zurück, die von 0 bis 100 Prozent stufenlos ein- und ausgeschaltet werden können. Außerdem zeigt das Spiel auf Wunsch die Ideallinie an oder erinnert Sie vor Kurven mit einem speziellen Icon an rechtzeitiges Bremsen. Sind alle Hilfen aktiviert, fährt sich das Spiel beinahe wie ein Arcade-Racer, auf der höchsten Realismusstufe hingegen sind die Wagen im Grenzbereich nur mit Übung zu beherrschen.

Sascha Gliss



AUSRITT Solche Kapriolen sorgen für schmutzige Reifen und verminderten Grip.



ES GIBT KEIN BIER Aus rechtlichen Gründen wurden neben den Tabakbannern auch sämtliche Alkohol-Werbungen aus dem Spiel verbannt.



WIE IM FERNSEHEN Hier wird deutlich, wie detailliert die Boliden dargestellt werden. In der jüngsten Version war selbst die Struktur unlackierter Karbon-Teile gut zu erkennen.

Zurück zu den Wurzeln

Das Urgestein der Managerspiele meldet sich im modernen Gewand und mit einsteigerfreundlicher Spielbarkeit zurück.

■ ENTWICKLER **Software 2000** ■ ANBIETER **Software 2000** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Warum die aufwendigen 3D-Spielszenen, wo doch die meisten Spieler selbige abschalten?
Wenn, dann gleich richtig! So lautet zumindest die Maßgabe der Entwickler, die viel Arbeit, Mühe und Liebe in die 3D-Engine gesteckt haben. Dementsprechend überzeugend fällt das Ergebnis aus.

Auf Originalnamen von Spielern und Vereinen müssen wir wohl wieder verzichten?
Ja, über die Lizenzen verfügt bekanntermaßen EA Sports. Allerdings wird es (eventuell schon vor der Veröffentlichung) einen Editor geben, mit dem sich sämtliche Datensätze, Bilder und Logos anpassen lassen.

Mit modernen 3D-Spielszenen, aufgeräumten Menüs und der Konzentration auf alte Stärken will sich *Bundesliga Manager X* den Spitzenplatz bei den Fußballmanagern sichern. Zahlreiche Assistenz- und Hilfefunktionen sollen das in den vergangenen Jahren immer komplexer gewordene Genre auch für Einsteiger wieder interessant machen.

Um ganz ohne Altlasten an den Start zu gehen, wird *Bundesliga Manager X* von Grund auf neu programmiert. Besonderen Wert legen die Entwickler von Software 2000 auf die 3D-Spielszenen, die bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck machen. Die Engine ermöglicht nicht nur realistische Bewegungen der Akteure, sondern auch aufwendige Licht- und Wettereffekte. Die über 60 Animationen der Kicker wurden per Motion Capturing – Nationalkicker Carsten Ramelow stand dafür Pate – erstellt und umfassen neben dem Fußball-Einmaleins auch spektakuläre Aktionen wie Fallrückzieher und Blutgrätschen. Vorgefertigte Spielzüge gibt es nicht, alle Szenen werden den jeweiligen Mannschaftsparametern (Werte der einzelnen Spieler, Mannschaftsaufstellung, Taktik etc.) entsprechend berechnet. Alternativ können Sie die Spiele auch im Textmodus verfolgen oder sich nur das Ergebnis anzeigen lassen.

Im Management- und Trainingsbereich stehen die bekannten Aufgaben auf dem Programm, die von der Mannschaftsaufstellung über den Stadionausbau bis hin zur Organisation der Finanzen reicht. Obwohl der *Bundesliga Manager X* anderen Genrevertretern in Sachen Komplexität kaum nachsteht, soll er mit einer modernen, intuitiven Oberfläche auch Einsteigern keine Probleme bereiten. Dafür sorgen Assistenten, die auf Wunsch ganze Spielbestandteile wie Training, Fanartikelverkauf oder die gezielte Suche nach potenziellen Neuzugängen übernehmen. Neben den drei höchsten deutschen Ligen wird auch die Saison der wichtigsten europäischen Länder simuliert, deren Teams im UEFA-Cup oder der Champions League auf Ihre Truppe warten. Erfüllen die Entwickler ihre eigenen hohen Ansprüche, erwartet Fans ein Spiel der Extraklasse. Und die Chance dafür stehen sehr gut, stammt doch von Software 2000 auch der *Bundesliga Manager Professional*, der trotz starker Konkurrenz nach wie vor als bester Titel im Genre gilt.

Georg Valtin

Neben realistischen Bewegungen der Akteure ermöglicht die 3D-Engine auch aufwendige Licht- und Wettereffekte.



AUF EINEN BLICK Per Kamerafahrt können Sie Ihr Stadiongelände betrachten. Sämtliche neu errichteten Komplexe wie Freibad, Trainingsplätze oder Imbissbuden sind dabei zu erkennen.

AUF DER CD-ROM!
Coole 3D-Grafik?! Sehen Sie es selbst in unserem Video.



ABER HALLO! Die 3D-Engine ist für einen Manager ausgesprochen gut. Mit Licht- und Nebeleffekten wird Stadionatmosphäre erzeugt.



ÜBERSICHTLICH Jedes der modernen Menüs ist mit maximal zwei Mausklicks erreichbar. Im Bereich Taktik sind neben Standardaufstellungen auch eigene Formationen möglich.

Gleiter der Apokalypse

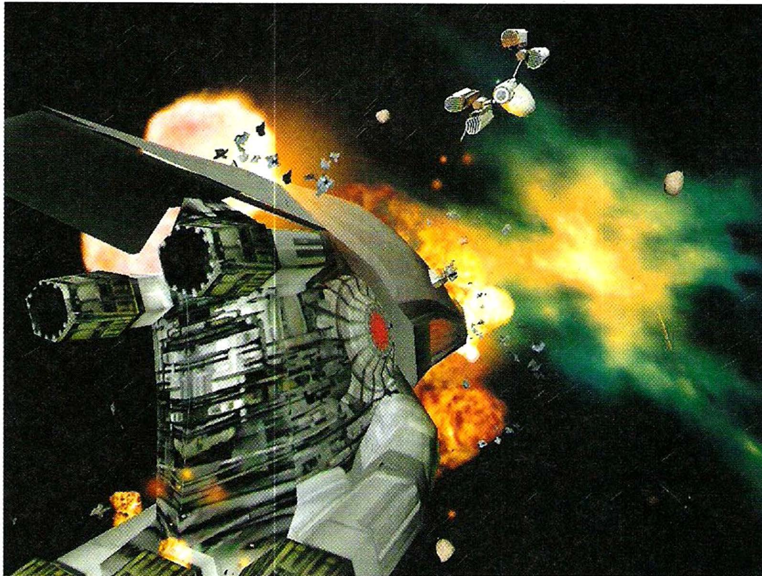
I-War 2 soll Raumschiffe „realistisch" simulieren. Guter Witz. Spaß macht's aber – wir hatten die Beta-Ehre.

■ ENTWICKLER **Particle Systems** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Wird es einen Mehrspielermodus geben?
Jawoll, Streitsüchtige werden im Netzwerk-All mit unterschiedlich konfigurierten Schiffen gegeneinander durchstarten können. Besondere Extras und Waffen zum Aufsammeln mischen Glück und Taktik bei.

Gibt es Besonderheiten?
I-War 2 wird das erste Weltraum-Spiel sein, für das Fans eigenhändig Zusatzmissionen erstellen können. Die Programmiersprache ist entsprechend einfach gehalten, die Werkzeuge werden mitgeliefert.



HEISS UND HEFTIG Ein Kreuzer zerbirst. Andere Kampfschiffe haben vorher seine Außenhülle zerstört, durch die Risse züngelt gieriges Feuer – ganz normaler Alltag in I-War 2.

Freibeuterkarrieren sind traumhaft: Krawall machen, Kleineren die Sachen klauen, nie richtig arbeiten, trotzdem immer flüssig sein und überall von Speichelleckern hofiert werden. Risiken? Soll's auch geben. Als Space-Pirat in *I-War 2* werden Sie merken, ob das korrekt ist.

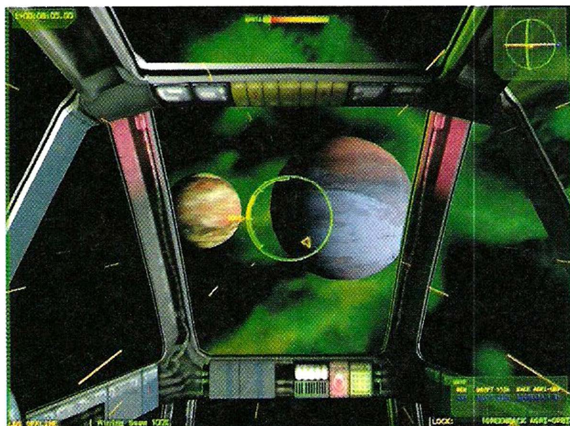
I-War 2 soll die erste „echte" Flugsimulation mit Raumschiffen, gleichzeitig aber so spaßig wie Starlancer werden.

Im Kindesalter mussten Sie die Ermordung Ihres Vaters ertragen, als Jugendlicher schworen Sie Rache. Als Mann wagten Sie dann ein Attentat auf das Hassbild, wurden aufgehalten und brachten die nächsten Jahre mit Sklavenarbeit in einer Strafkolonie zu. Heute sind Sie frei, gereift, aber noch immer denken Sie nur an Vergeltung – DAS sind große Gefühle! Da weiß man noch, wofür man kämpft. Um sich bis zum großen Tag über Wasser halten zu können, werden Sie allerdings zum Pirat im luftleeren Raum, machen Jagd auf Frachttransporter und stehlen, was geht. Auch nicht ganz fein.

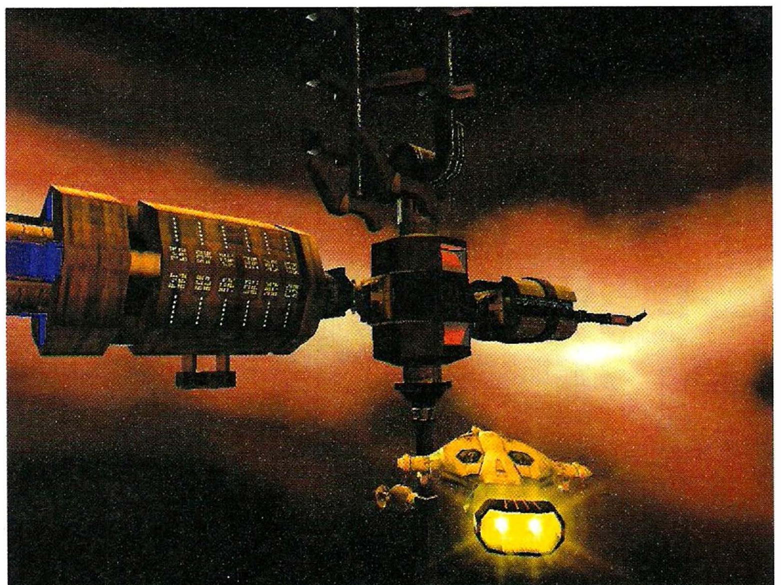
I-War 2 ist eine Simulation in der Tradition mehrerer Klassiker auf einmal. Action wie aus *Starlancer* steckt drin, außerdem Karrieremöglichkeiten durch bezahlte Missionen und Handel wie in *Privateer*. Zusammengehalten wird das Ganze durch animierte Zwischensequenzen, die sich schwer an die *Wing Commander*-Serie anlehnen. Dass Infogrames' All-Epos dabei nicht auf die Schnauze fällt, liegt an Elementen, die es dennoch eigen machen. Am prominentesten: das Flugmodell. Extra fürs Spiel entwickelt, bringt es Physikgesetze in den Weltraum. Spontane 180-Grad-Drehungen und Hauruck-Loopings mit Schwebegleitern können Sie ab jetzt vergessen – wer hier ein Ruder herumreißt, kriegt das Trägheitsmoment zu spüren und „schliddert" sekundenlang weiter in die alte Richtung. Das klingt seltsam, wirkt auch so, aber man kann sich daran gewöhnen. Sehr einfach ist andererseits die *I-War 2*-Steuerung geworden. Zwar lassen sich Energieverteilung, Autopilot und Waffenwahl weiterhin auch per Tastatur einstellen; Anfänger können dazu aber ebenso gut ein einfaches Menü aufrufen und via Coolie-Hat am Joystick bedienen.

Die Missionen werden von Spionageaktionen über Personenjagden und Frachtfahrten bis zu Überfällen auf Konvois reichen. Für zusätzliche Motivation sollen ständige Waffen- und Triebwerk-Tunings sowie der Kauf neuer Schiffe sorgen. Grafisch lässt *I-War 2* vor allem Explosionen und Feuerwolken sprechen – die stehen zwar dem Anspruch der Designer auf „größtmögliche Realitätsnähe" ein klitzekleines bisschen entgegen. Trotzdem schön, dass sie da sind.

Daniel Ch. Kreiss



KLARE SICHT Das Cockpit erinnert an andere Genre-Spiele. Die orangenen Striche sollen die aktuelle Geschwindigkeit spürbar machen.



MAJESTÄTISCH Gigantische Raumstationen und Shuttleträger ziehen in steten Intervallen über das Firmament. So wirkt das Weltall lebendig; andere scheinen auch arbeiten zu müssen.

Robbi, Tobbi und das Fliewatüüt

Wenn Zigarre rauchende Blechmänner über Ihren Führungsstil fluchen, dann spielen Sie Z. Oder eben den Nachfolger ...

■ ENTWICKLER **Bitmap Brothers** ■ ANBIETER **EON Digital** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

***Z* war ja schön und gut, aber leider viel zu schwer ...**
Laut den Entwicklern hat nur etwa ein Viertel der anderthalb Millionen Z-Generäle die letzte Mission überstanden. Der Computergegner in *Steel Soldiers* soll sich deshalb der Spielstärke seines menschlichen Gegenübers anpassen.

Wie steuert sich *Steel Soldiers*?
Als wir das Spiel im Bitmap-Hauptquartier in Augenschein nahmen, hatten sich die Entwickler gerade entschieden, das eigentlich fertige Interface noch einmal komplett zu überarbeiten. Die finalen Menüs sollen sich am Klassiker *StarCraft* orientieren.



LUFTANGRIFF Zwei Flakpanzer feuern mit glühenden Rohren auf tief fliegende Hubschrauber. In der finalen Version wird man wahrscheinlich nicht so nahe heranzoomen können.

Im Einheitsbrei der *C&C*-Klone war *Z* vor vier Jahren die actionreiche Ausnahme. Teil 2 verfrachtet die hektische Sektorenhatz auf einen Polygonplaneten – und ins feuchte und unsichtbare Element.

Geschwindigkeit ist alles. Anders als die meisten Vertreter des Echtzeit-Genres gönnt *Z: Steel Soldiers* den Kontrahenten keine Ruhephase. Wer gewinnen will, muss pausenlos kämpfen. Denn nur wer angreift, erobert neue Sektoren und sichert sich so wertvolle Rohstoffe. Nur diese Ressourcen sorgen für Nachschub an der Front. Je mehr Gebiete Sie kontrollieren, desto mehr Einheiten können Sie sich leisten. Mit diesem ebenso spannenden wie schweißtreibenden Spielprinzip übernimmt *Steel Soldiers* die Erfolgsformel des Vorgängers *Z* fast 1:1. Damals wie heute sind die Levels in mehrere Abschnitte unterteilt, um die Sie sich mit einem menschlichen oder dem Computergegner balgen. Der große Unterschied: Während Sie sich damals um jede Fabrik heiße Gefechte lieferten, setzen Sie nun einfach selbst beliebige Gebäude in den Sand. Der türmt sich mittlerweile zu Polygon-Dünen auf. Auch die Bitmap Brothers setzen auf 3D-Landschaften statt flacher Pixelgelände. Nicht nur als optische Spielerei: „Einmal steht dem Spieler eine Flakbatterie im Weg. Die befindet sich auf einem Berg und kann so fast den ganzen Level überwachen. Weil kein Panzer die Böschung hochkommt, muss der Spieler Infanteristen hochschicken. Die liefern dann Aufklärung für die Artillerie, die vom Tal aus die Flak unter Feuer nimmt." Das Beispiel von Projektleiter Steve Whittle erklärt nicht nur die Auswirkungen des Geländes auf den Spielablauf, sondern zeigt auch eine typische *Steel Soldiers*-Mission. 30 Einsätze in fünf Welten stehen im Terminplaner des *Z*-Generals, wobei sich auch in Luft und Wasser Scharmützel abspielen werden. Neben den bekannten Panzern und Infanteristen schwirren Kampf- und Transporthelis umher und Luftkissenboote und Zerstörer durchpflügen die Wellen. Die nach wie vor zynischen Blechbubis gewinnen nun im Einsatz an Erfahrung und werden dadurch zielsicherer. So gut sich die Neuerungen auch einzufügen scheinen: Den beiden lieb gewonnenen Zwischensequenz-Robos müssen Veteranen Lebwohl sagen. Die neuen Videos sollen stärker mit der Story verwoben werden. Hoffentlich sind sie genauso witzig!

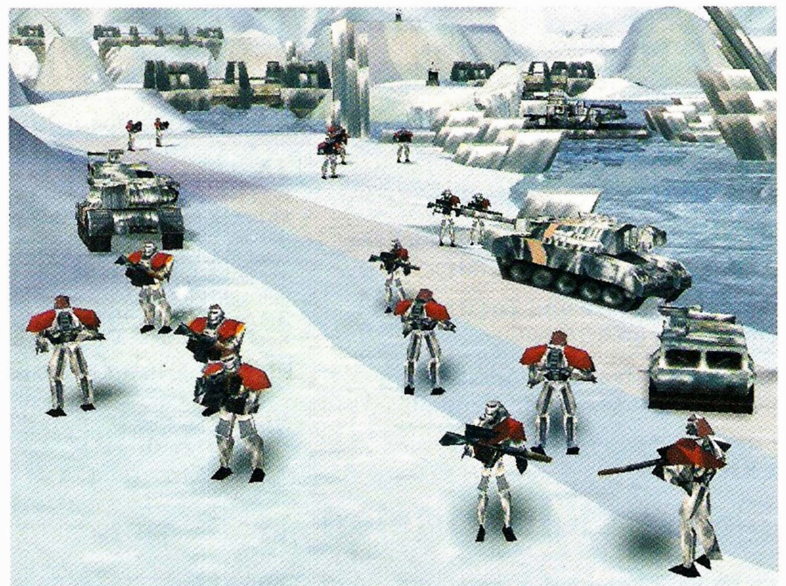
Rüdiger Steidle

Wer schon Z verschlungen hat, sollte Steel Soldiers einen Platz im Spieleregal freihalten.

AUF DER CD-ROM!
Unser Video gibt Ihnen einen ersten Eindruck vom Spiel.



BITTE LÄCHELN Der einzigartige Bitmap-Grafikstil hat den Sprung in die dritte Dimension einigermaßen überstanden.



GRUPPENBILD Panzer, Infanteristen und ein Zerstörer versammeln sich vor einer bizarren Eislandschaft. Die roten und die blauen Linien markieren eine Sektorengrenze.

Wanted: Neue Helden

Infogrames, Spellbound Entertainment und PC Games machen Sie zum Westernhelden: Gewinnen Sie eine Rolle im Echtzeit-Taktikspiel *Desperados*!

Desperados - so heißt das spannende Strategiespiel, das Sie ab März 2001 in den wildesten aller Wilden Westen versetzt. Zusammen mit Kopfgeldjäger John Cooper machen sich fünf verwegene, hoch spezialisierte Desperados auf die Jagd nach dem Schurken El Diablo. Schauplatz dieser spannenden Jagd sind jene atemberaubenden Kulissen, wie man sie aus Karl-May-Filmen und Sergio-Leone-Klassikern kennt. Neben grandioser Grafik dürfen Sie sich auf viel taktischen Tiefgang und jede Menge Abwechslung (unter anderem Tag- und Nachtmissionen) freuen.

Wollen Sie ein Teammitglied bei John Cooper werden? Wir suchen jeweils einen echten Kerl und eine taffe Lady, die das Zeug dazu haben, eine Rolle in *Desperados* zu übernehmen. Konkrete Berufsvorstellungen sollten Sie mitbringen: Möchten Sie lieber eine ausgefuchste Pokerspielerin oder eine Saloon-Tänzerin mimen? Einen souveränen Indianerhäuptling? Oder träumen Sie von einer Karriere als Goldwäscher? Oder doch lieber ein verschlagener Pferdedieb? Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Was auch immer Sie sich ausdenken: Mit etwas Glück werden Sie in Form eines 3D-Modells eine Haupt- beziehungsweise Nebenrolle in *Desperados* (Zusatz-CD beziehungsweise Download-Mission) übernehmen. Tausende von Spielern werden Sie anklicken und - hoffentlich! - sicher durch die staubige Westernwelt lotsen. Wir werden die Metamorphose der Gewinner - vom Foto-Shooting bis hin zur fertigen Spielfigur - natürlich redaktionell begleiten.

Und so machen Sie mit:

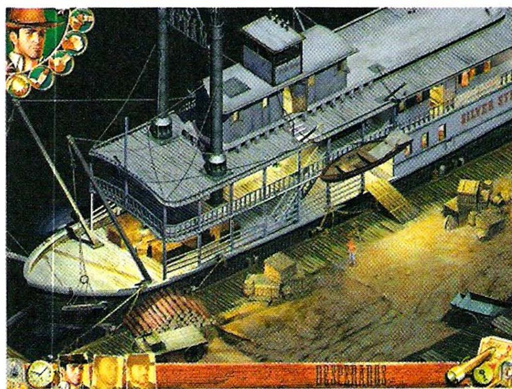
Schicken Sie uns ein aktuelles Passfoto sowie ein Ganzkörperfoto. Bitte notieren Sie auf allen Fotos Ihre Anschrift und Ihre Telefonnummer. Zusammen mit einer Beschreibung Ihrer Wunschrolle und einer entsprechenden Begründung, warum Sie ausgerechnet für diese Rolle prädestiniert sind, schicken Sie die Fotos an:

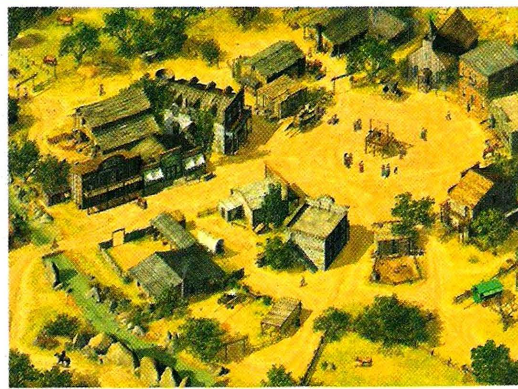
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Desperados • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Wir freuen uns auf Ihre Einsendungen und drücken Ihnen die Daumen!

Teilnahmebedingungen: Mitmachen können alle PC-Games-Leser, mit Ausnahme von Mitarbeitern der COMPUTEC MEDIA AG, Infogrames Deutschland sowie Spellbound Entertainment. Einsendeschluss ist der 31. Januar 2001. Jeder Teilnehmer muss mindestens 18 Jahre alt sein. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir Ihnen die Fotos nicht zurückschicken können. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







Facettenreiche Aliengesellschaft

Als Manager einer multikulturellen Raumstation haben Sie mit Chaoten, Krisen und Konkurrenten zu kämpfen.

■ ENTWICKLER **Mucky Foot** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

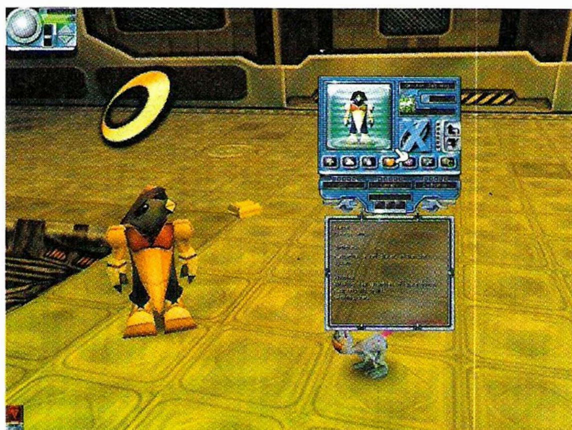
Wird man am Ende der Missionen wie in *Dungeon Keeper 2* grundsätzlich kämpfen müssen?
Nein, *Startopia* stellt die wirtschaftlichen Aspekte in den Vordergrund. Wenn überhaupt, kommt es nur in den späteren Missionen zu militärischen Auseinandersetzungen.

Gibt es einen Mehrspielermodus?
Ja, bis zu vier Spieler dürfen um die Vorherrschaft auf der Raumstation wetteifern.



■ KOSMISCHER ZOO Die Alienrassen auf der Raumstation unterscheiden sich nicht nur optisch erheblich, sondern auch durch ihre Fähigkeiten und Bedürfnisse.

Während die Menschheit noch einige Jahre braucht, um eine halbwegs vernünftige Basis im All zu installieren, geht im virtuellen Kosmos schon lange die Post ab. Dort leiten Sie die Raumstation Startopia, gegen die Deep Space Nine und Babylon 5 so aufregend wirken wie ein durchschnittlicher Familiengeburtstag.



STARKES PROFIL Jeder Bewohner hat eine eigene Persönlichkeit und eignet sich je nach Eigenschaftswerten für bestimmte Arbeiten.

Trotz seiner unendlichen Weiten bietet der Weltraum scheinbar nicht genug Platz für alle Völker. Alle naselang hetzen dickköpfige Aliens ihre Sternenkreuzer aufeinander und demolieren ganze Milchstraßen. Bei einer derartigen Auseinandersetzung wurden auch sämtliche Raumstationen eines Sektors beschädigt. Ihre Aufgabe ist es nun, die herrenlosen Wracks wieder aufzubauen. Neben einem Zentrum für Kommunikation und Warenhandel sind die Basen natürlich auch Anlaufstelle für die Sternfahrer verschiedenster interstellarer Rassen. Damit das Stelldichein der zehn Alienarten nicht im galaktischen Chaos endet, müssen Sie sich fürsorglich um Ihre Besucher kümmern. Denn ähnlich wie die Sims haben auch Außerirdische eine Reihe von Bedürfnissen, beispielsweise Hunger und Schlaf sowie Vergnügungen, die durch die Errichtung bestimmter Gebäude – *Dungeon Keeper 2* lässt grüßen – gestillt werden müssen. Platz dafür haben Sie genug, denn die ringförmigen Stationen sind in 16 Segmente aufgeteilt, die jeweils über drei Decks verfügen.

AUF DER CD-ROM!
Werfen Sie im Video einen Blick auf das bunte Treiben.

Die Grundlage für eine florierende Basis bildet das Versorgungsdeck, wo die Besucher Ihre Station betreten. Den erschöpften Reisenden müssen Sie beispielsweise einen Schlafsaal, sanitäre Einrichtungen und einen Essensautomaten anbieten. Es spielt auch eine Rolle, wo Sie die Bauwerke platzieren, denn von einem Schlafsaal, der sich direkt neben einem lauten Kraftwerk befindet, werden die müden Aliens kaum begeistert sein. Ein Kraftwerk ist übrigens zwingend notwendig, da für den Bau und Betrieb sämtlicher Einrichtungen sowie für den Handel Energie notwendig ist. Um Ihre bunte Population bei der Stange zu halten, müssen Sie das Hauptdeck mit pompösen Hotels, Spielhallen, Kneipen und Discos ausstatten. Gerade in den Tanztempeln



EIN HERZ FÜR ALIENS Die Bedürfnisse der Bewohner erkennen Sie an Symbolen.

wird die Detailverliebtheit der Designer deutlich, hat doch jede der Rassen ihre eigenen rhythmischen Tanzbewegungen. Apropos rhythmische Bewegung: Die Errichtung von Liebesnestern ist ebenfalls sehr wichtig, da das entsprechende Bedürfnis bei allen Aliens immens groß ist. Kümmern Sie sich nicht darum, verlassen die Besucher unbefriedigt Ihre Station.

Den oberen Abschluss einer jeden Sektion bildet das Biodeck. Wenn Sie die Umweltbedingungen der Heimatwelten ordentlich imitieren, bietet es die beste Erholungsmöglichkeit für die Bewohner der Station. Natürlich bevorzugen die Rassen ganz unterschiedliche Klimata. Mit einem Terraforming-Tool können Sie die topografischen Parameter, Feuchtigkeit und Temperatur anpassen. Der Clou: Öffnen Sie die Tore zwischen zwei benachbarten Biodecks mit unterschiedlichen Verhältnissen, passen sich Klima und Vegetation im Grenzbereich mit der Zeit an. Nach und nach entwickelt das biologische System sogar eine gewisse Eigendynamik. In größeren Gewässern tummeln sich beispielsweise Fischschwärme, während angebaute Pflanzen wachsen und gedeihen. Dabei handelt es sich um mehr als ein interessantes Feature zum Herumexperimentieren, denn die auf dem Biodeck gezüchteten Pflanzen können an Händler verkauft werden.

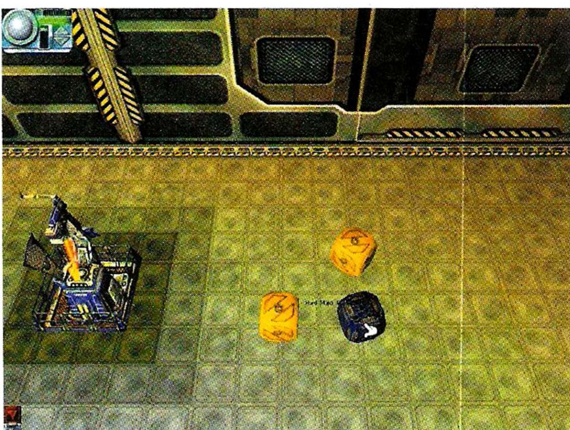


SATURDAY NIGHT FEVER Die Disco erfreut sich besonders großer Beliebtheit und ist dank der verschiedenen Tanzanimationen der Aliens ein wahrer Augenschmaus. Und einen Sinn macht das Spektakel auch, versprechen die Designer.

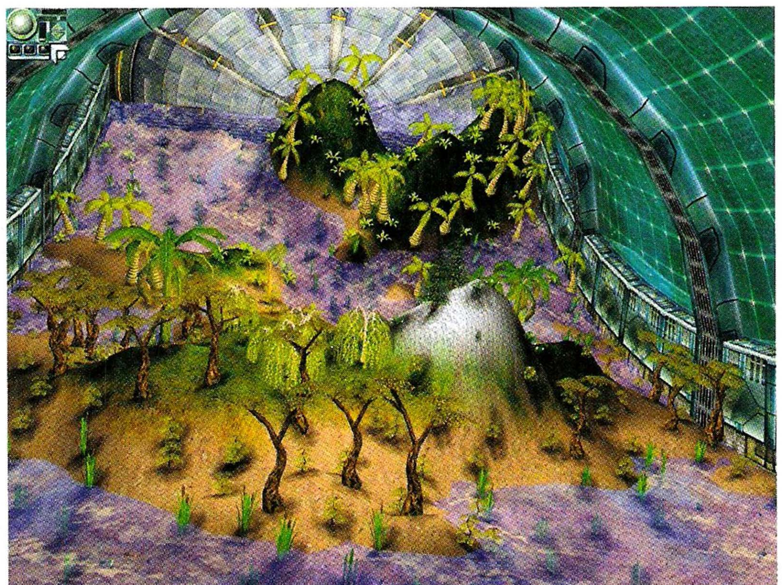
In größeren Gewässern tummeln sich beispielsweise Fischschwärme, während angebaute Pflanzen wachsen und gedeihen.

Während sich die ersten Missionen gänzlich auf den Auf- und Ausbau der Station sowie wirtschaftliche Aspekte beziehen, kommen später schwierigere Aufgaben auf Sie zu. Mal gilt es, eine bestimmte Anzahl von Bewohnern auf die Station zu locken, mal mehr Sektoren als ein computergesteuerter Konkurrent zu besetzen oder gar eine bestimmte Anzahl von Gefangenen zu rehabilitieren. Obwohl Sie damit schon alle Hände voll zu tun haben, erfordern diverse Hiobsbotschaften schnelles Handeln. Ist das Eintreffen einer Horde betrunkener Weltraum-Hooligans noch zu verkraften, stellen Angriffe von Monstern oder Epidemien wie das gefürchtete Flangelianische Mondfieber selbst gewiefte Kommandanten vor größere Probleme. Trotzdem artet das Geschehen nicht in hektische Klickerei aus, im Gegenteil: Sie werden immer genügend Zeit haben, das rege Treiben auf der Station zu verfolgen. Und schon allein das macht dank der skurrilen Figuren und liebevollen Animationen einen Riesenspaß.

Georg Valtin



QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie Ihre ersten Gebäude und Einheiten in handlicher Würfelform.



IDYLLISCHE LANDSCHAFT Die Gestaltung des Biodecks ist allein eine Wissenschaft für sich. Damit sich möglichst viele Rassen wohl fühlen, müssen Sie für Abwechslung sorgen.

Manche Frauen haben Haue gern

Im Kampfmarathon Oni ist der Star eine schöne Japanerin, die Männern lieber die Knochen als das Herz bricht.

■ ENTWICKLER **Bungie** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Kommen in Mangas nicht auch explizite Sex-Szenen vor?
In einigen schon. Für *Oni* wurde dieses Element allerdings gekippt – Titel-Babe Konoko ist eine stahlharte Einzelgängerin.

Wenn ich prügeln UND schießen kann, werde ich dann nicht immer die Waffen benutzen?
Nur, so lange die Munition ausreicht. Außerdem können zum Beispiel Energiegewehre ihre Tücken haben. Stichwort „Ladezeit"



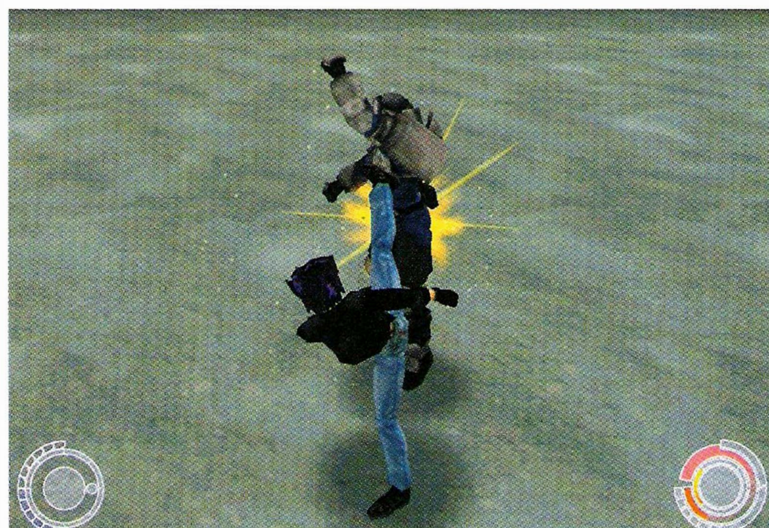
■ VOLLKONTAKTSPORT So gewaltige Waffen stellen Konoko vor Probleme – mit Seitwärtsrollen und hohen Saltos muss sie bei Beschuss versuchen, auszuweichen.

Mangas sind kunstvolle japanische Comics für Erwachsene; ihre Figuren – Kulleraugen, Stupsnasen, irgendwie kindlich – erleben bizarre Geschichten zwischen Verbrechen und Verrat. Im gleichen Stil wird *Oni* zu einer harten Kreuzung aus Prügel- und Ballerspiel gemacht.

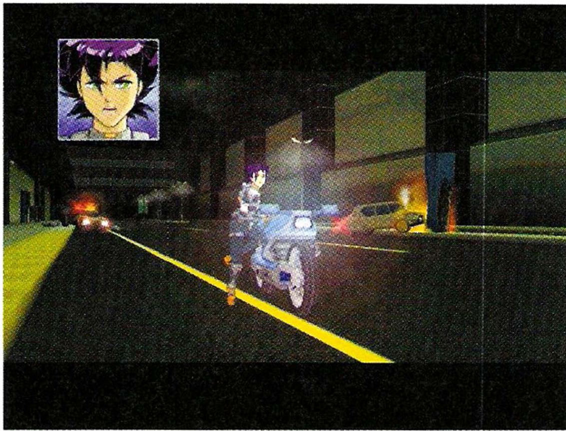
Im Jahr 2032 ist die Erde überzogen von kalten Großstädten; überall durchschneiden gigantische Hochhäuser die Wolkendecke. Technik bestimmt Alltag, Wirtschaft und Macht – die Konzerne herrschen und scheren sich einen Dreck um Gesetze und Vorschriften. Neue Erfindungen werden bedenkenlos an den Höchstbietenden verkauft oder gleich für hausinterne Untaten benutzt. Der hilflose Staat hat gegen die Übermacht nur noch einen Trumpf in der Hinterhand: Konoko, eine perfekt gedrillte Vorzeigeagentin. Sie pfuscht den Syndikaten ins Handwerk, wo sie kann. Meistens nachts dringt sie dazu lautlos über Schleichwege, Dächer und Hintereingänge in Fertigungsanlagen, Bio-Labors, Lagerhallen und Bürokomplexe ein, um Beweise zu sammeln, gefährliche Gerätschaften kaputt zu hauen oder Schlüsselfiguren zu verhören. Und Sie dürfen für 15 solcher Touren in die Haut der Lady schlüpfen.

Mit gut getimeten Sprüngen oder Purzelbäumen überwinden Sie dabei Laserschranken, gehen Kameras aus dem Weg und versuchen Geräusche zu vermeiden, um nicht entdeckt zu werden. Fliegen Sie doch auf, wird's richtig anstrengend. Dann nämlich kommen große starke Jungs herbeigetrapst und wollen sich entweder mit Ihnen prügeln oder Flammenwerfer, Maschinengewehre und Panzer-

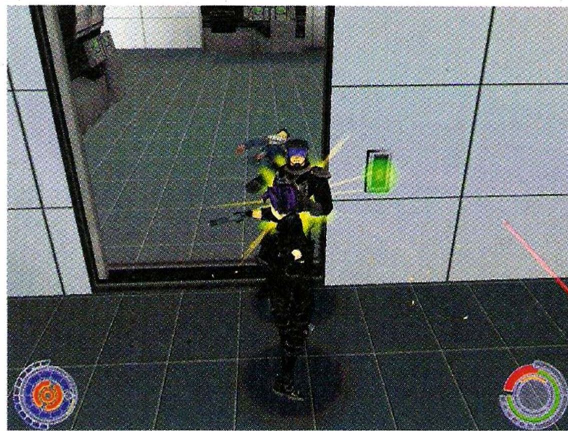
Für die einen sind es triste, für die anderen stilecht gemalte Kulissen: Onis Grafik ist Manga pur.



HOCHGEFÜHL Die Steuerung ist überraschend einfach: Dank eines Tutorials kriegt man bereits in den ersten Spielminuten gesprungene Kicks aus der Drehung hin.



LACK UND LEDER Konokos Kleiderbestand ist nicht ganz so groß wie der von Lara Croft – mit stilvollen Auftritten kennt sie sich dennoch aus.



MÄNNERSCHWEINE Sicherheitsteams in Oni sind grundsätzlich mehrköpfig. Wie gemein, alle auf eine einsame wehrlose Frau!

Die Nahkämpfe sind schnell und hart, in der Tradition von Street Fighter und Tekken.

fäuste an Ihnen ausprobieren. Um das zu überleben, müssen Sie halsbrecherische Manöver zustande bringen: Tritte und Schläge in schnellen Kombinationen, Drehungen, Sprünge, flinke Rollen – Bruce Lee sähe dagegen wie ein Anfänger aus. Von Mission zu Mission lernen Sie neue Techniken kennen. Die Steuerung funktioniert ziemlich einfach per Maus und Tastatur: Eine Trainingslektion zu Beginn erklärt die Grundbewegungen, die komplexeren Angriffsweisen entstehen später aus simplen Tastenkombinationen und Ihrer Position zum jeweiligen Gegner. Noch unkomplizierter ist natürlich der Umgang mit Feuerwaffen, die Sie anderen im Nahkampf entreißen können: Zielen, schießen, fertig. Weil Munition in *Oni* aber knapp ist, bleibt das Prügeln Hauptbeschäftigung.

Grafisch ist *Oni* komplett von Manga-Kultur durchdrungen. Für die Figuren bedeutet das geschmeidige, runde Bewegungen. Die Kulissen wirken dagegen auffällig kühl: Die Wände sind leer, blass und meistens einfarbig. Und dermaßen viele Ecken auf einem Haufen hat man auch noch nie gesehen. Aber den Kampfspaß verleidet das nicht im Mindesten: Ähnlich schweißtreibende Box- und Kickduelle werden Sie sonst nur noch auf Konsolen finden.

Daniel Ch. Kreiss

Schicht im Schacht

Mit witzigen Ideen und putziger 3D-Grafik buddeln sich die Wiggles in die Herzen der Aufbaustrategie-Fans.

■ ENTWICKLER **SEK/Innonics** ■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Was ist denn bitteschön ein „Wiggle"? Langenscheidt übersetzt „to wiggle" mit „wackeln". Weil bei den Wiggles so einiges wackelt (Mütze, Po, Erde, etc.), wurde offenbar dieser Name für die streitbare Zwergendynastie gewählt.

Ojemine! Ein 3D-Strategiespiel... Gemach, gemach. Umständliche Steuerung, ruckelige Grafik, mangelnde Übersicht, all das können Sie in diesem Fall vergessen. Dank der Seitenansicht müssen Sie sich nur nach links und rechts beziehungsweise oben und unten bewegen.

Morgens buddeln, abends bowlen: So sieht der Arbeitsablauf der Wiggles aus. Wer allerdings glaubt, dass es bei den drolligen Kerlen unter Tage immer so gemütlich zugeht, ist schief gewigglet. Fiese Kreaturen bedrohen die Existenz des Zwergenclans. Wir durften das witzige Aufbauspiel bereits mehrere Stunden spielen.

Wir wollen nichts beschönigen: Wiggles sind Zwerge, also kompakt in der Körpergröße, leicht untersetzt, Knollennase, rote Mütze. Allerdings handelt es sich nicht um Hi-ho-hi-ho-Waschlappen, die ständig Sätze dahinjammern, wie etwa „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen!?" Wiggles buddeln nicht nur Stollen in die Erde, Wiggles lernen auch schneller Karate als *Matrix*-Neo. Außerdem züchten die Wiggles Hamster, was wiederum die Grundlage bildet für ein leckeres Barbecue. Zu Hause sind die Wiggles unter der Erde: Dort graben sie lange Gänge (horizontal wie vertikal) und richten Räume und Hallen ein. Das muss man sich in etwa so vorstellen wie in Molyneux' *Dungeon Keeper*, nur mit dem entscheidenden Unterschied, dass Sie die Welt nicht von schräg oben, sondern von der Seite sehen. Eine Puppenhaus-Perspektive, wenn Sie so wollen. Sie können ganz nah heranzoomen, um die vielen putzigen Details zu bewundern – immerhin handelt es sich durchweg um liebevoll gestaltete 3D-Figuren und -Gebäude. Sie dürfen aber auch aus größerer Entfernung auf das Reich blicken, damit Ihnen nie der Blick fürs Gesamtwerk flöten geht.

Die Steuerung ist kinderleicht: Sie markieren – ähnlich wie in *Dungeon Keeper* – die freizulegenden Stollen und schon stapfen die ersten Wiggles mit ihren Picken los. Das heißt, nicht unbedingt. Denn so ein Wiggle braucht selbstverständlich seine Ruhepausen und verweigert die Arbeit, wenn der Magen knurrt. In seiner Freizeit will er entweder schlafen, an der Bowlingbahn eine ruhige Kugel schieben, in der Disco abtanzen, in Big-Brother-kompatiblen Badetrögen plantschen oder an der Bar abhängen. Durch Anklicken können Sie bei jedem Wiggle jederzeit Sättigungsgrad, Schlafbedürfnis und andere Werte nachprüfen. Bis zu 50 Wiggles hüten Sie auf einmal. Was sich angesichts von *Siedler*-Hundertschaften nach wenig anhört, kommt in der Praxis dem berühmten Sack Flöhe schon sehr nahe. Denn jeder Wiggle hat neben einem Namen auch eine recht eigene Persönlichkeit und einen ganz persönlichen Tagesrhythmus. Da muss man schon sehr genau aufpassen, dass nicht alle Wiggles gleichzeitig die Füße hochlegen.



AUF DER CD-ROM!

Wir haben unsere *Wiggles*-Experimente für Sie aufgezeichnet.



■ **HERZKLOPFEN** Das Herz über dem Kopf steht für den Gesundheitszustand des Wiggles, weniger für dessen Libido.

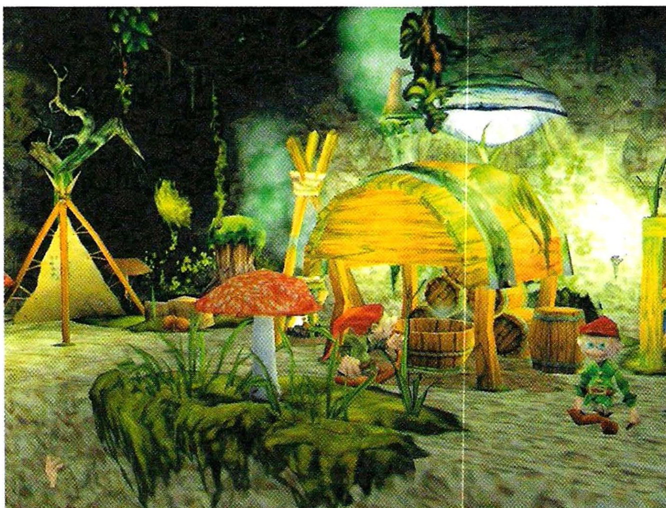


ERDENBÜRGER Sobald der Aufzug erfunden ist, gelangen die Wiggles wesentlich schneller und bequemer von einer Ebene zur anderen. Zuvor müssen schlichte Holzleitern herhalten, die Sie beliebig verlängern dürfen.

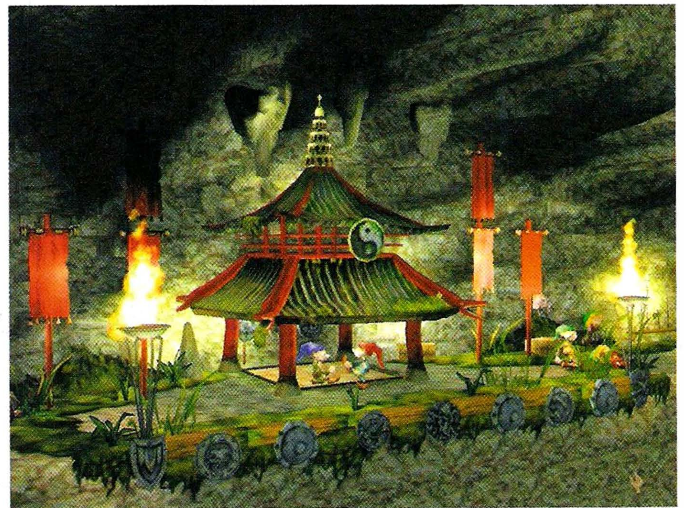
Den Anteil von Freizeit und Arbeit können Sie mit einer Uhr ganz genau einstellen, und zwar separat für jeden Wiggle. Bei zu wenig Freizeit wird ein Zwerg schnell muffig und lässt schon mal aus Protest den Hammer fallen. Und auch mit dem Nachwuchs dürfte es hapern, denn zusätzliche Wiggles entstehen nur dann, wenn sich a) Wiggle-Mann und Wiggle-Frau besonders lieb haben und b) wenn bei beiden die Zufriedenheit stimmt. Die Fähigkeiten der Eltern werden den Kindern zum Teil weitervererbt: Wenn der Vater ein erfahrener Kämpfer ist und die Mutter eine routinierte Pilzfällerin, startet der Junge gleich mit diesen Begabungen ins Wiggles-Dasein. Und natürlich züchtet man mit diesem Wissen Wiggles mit sehr typischen Eigenschaften heran – da schmerzt jeder Verlust gleich doppelt. Denn auch wenn die Kerle nicht eines natürlichen Todes sterben, so fällt doch hin und wieder ein Exemplar einem gefräßigen Drachen oder einer eingestürzten Höhle zum Opfer.

Bei der Buddelei stoßen Sie auf sieben abbaubare Rohstoffe, darunter Steine, Kohle, Eisenerz und Smaragde. Eine der grundlegendsten Materialien der Wiggles-Welt sind Pilze: Die Schwammerl werden umgeholzt wie andernorts Bäume. Die Stämme entsprechen handelsüblichen Holzbalken, die Pilzhüte werden zu Nahrung weiterverarbeitet, beispielsweise zu frischem Pilzener, das an der Bar ausgeschenkt wird. Gegen den kleinen Hunger zwischendurch helfen neben besagten Grillpilzen auch Raupen und natürlich Hamster, die zunächst mit Steinschleudern erlegt und dann in Farmen gezüchtet werden. Die knuffigen Nager ergänzen nicht nur den Speiseplan, sondern dienen auch als Sparringspartner in der Karateschule und werden vor Karren gespannt, die für den Warentransport vorgesehen sind. Wenn die Hamster nicht gerade in Form von Spießchen am Grill rotieren, dann drehen sie ihre

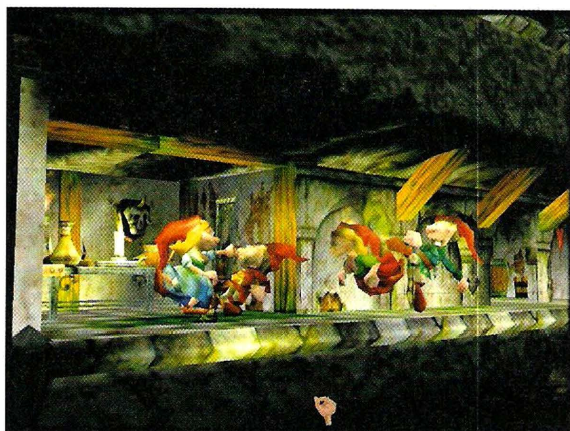
Knusprig gegrillte Hamster und leckere Grillpilze sind die Leibspeise der Wiggles.



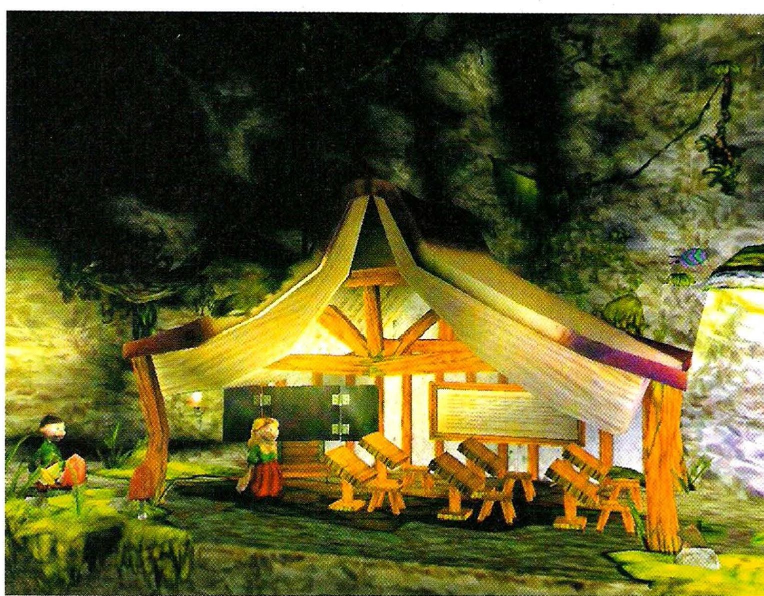
ZUSAMMENGEBRAUT In der Wiggles-Brauerei wird frisches Pilzener gebraut, das anschließend aus den Zapfhähnen des örtlichen Wirtshauses fließt.



TODESKRALLEN Im Dojo trainieren die Krieger fernöstliche Kampfsporttechniken. Faust-, Fuß-, Hand- und Sprungattacken werden separat eingeübt.



SIE LIEBTEN UND SIE SCHLUGEN SICH Bei den Wiggles herrschen raue Sitten: Durch Keilereien im Familienkreis steigt die Kampferfahrung.



GELERNT IST GELERNT Die Kids lernen in der Schule alles, was ein Wiggle so wissen muss, unter anderem welche Gefahren in der Unterwelt auf sie warten.

Ohne Forschung geht nichts: Wer keine neuen Technologien entwickelt, hat gegen die aggressiven Gegner mittelfristig keine Chance.

Runden in Laufrädern und sorgen so für Energie zum Antrieb von Dampfmaschinen.

Strom erzeugen lässt sich auch mit Wasserrädern, Turbinen und Reaktoren, die wiederum Drehbänke, Säge- und Schleifmaschinen, Hammerwerke und Hochöfen antreiben. Hier werden all die Werkzeuge und Waffen hergestellt, die Ihr Volk zum Überleben benötigt. Sie werden staunen, wie groß der Einfallsreichtum der Wichte ist: Der Technologiebaum mit Dutzenden von Entwicklungen erreicht zwar nicht *Civilization*-ähnliche Ausmaße, lässt aber viel Spielraum für eine Vielzahl von Strategien. Ohne Forschung läuft auf Dauer auch hier nichts: Solange die Leiter noch nicht erfunden ist, müssen die armen Kerle im Freeclimber-Stil in tiefer beziehungsweise höher gelegene Gänge kraxeln. Die nächste Stufe nach der Leiter wäre dann ein Aufzug. Das geht schneller und lässt die Zwerge nicht so schnell ermüden. Mit Flaschenzügen, Schubkarren, Tragekörben und Hamster lassen sich Waren wesentlich komfortabler transportieren.

Ihre Wiggles sind nur einer von vier Clans, die sich zum Mittelpunkt der Erde aufmachen. Sinn und Zweck der Mission: den Höllenhund Fenris einfangen, der die Unterwelt terrorisiert. Das Problem: Die einzelnen Glieder der Eisenkette zum Anleinen des Monstrums sind quer über das Erdreich verteilt, so dass sich die Kampagne über ganze Wiggles-Generationen hinzieht. Unterwegs bleiben auch Stammesfehden unter den einzelnen Clans nicht aus, ganz abgesehen von Überraschungsattacken von Trollen und Drachen. Ist keine Waffe in greifbarer Nähe, schlagen die Wiggles zur Not auch schon mal mit Axt, Spitzhacke, Hobel oder Hammer zu. Besser ist es jedoch, wenn Sie Ihre Mannschaft beispielsweise in fernöstlichen Kampfsporttechniken (Karate, Taekwondo, etc.) unterweisen. Später werden sogar Schwerter, Streitäxte, Steinschleuder, Pfeil und Bogen, Schilde und Flinten produziert. Wer Glück hat und auf Smaragdvorkommen stößt, kann die Edelsteine abbauen und unter anderem zur Herstellung von Lichtschwertern einsetzen. Damit fühlen sich die Wiggles wie weiland Luke Skywalker. Gesteuert werden die Truppen, wie Sie es aus gängigen Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind. Fallen und Minen schützen vor ungebetenen Eindringlingen. Wie die Kampagne mit ihren rund 24 Missionen genau verläuft, richtet sich nach der Spielweise des Spielers: Die Aufträge werden je nach Situation ausgewählt, so dass Aufbau und Kampf weitgehend ausgewogen bleiben. Stellt die KI beispielsweise fest, dass der Spieler eine große und übermächtige Armee aufbaut, wird er eben mit einem besonders schweren Gegner konfrontiert. Neben dem Hauptstrang der Kampagne gibt es auch Nebenmissionen, durch die man sich



BEI HEMPELS UNTERM SOFA Das gemütliche Wohnzimmer dieser Wiggles-Familie besticht durch zeitloses Design und durchdachte Details, wie etwa den gemütlichen Ohrensessel, einen Farbfernseher und einen Hamster-Vorleger.

Belohnungen verdienen und weitere Welten freispielen kann. Außerdem ist es natürlich von Belang, in welche Richtung Sie buddeln, denn auch diese Entscheidung hat Einfluss darauf, auf welche Schätze, Feinde und Überraschungen sie stoßen. Jede Kampagne verläuft also völlig anders. Wenn das keine Motivation ist, um das Spiel mehr als einmal anzugehen.

Wer *Wiggles* zum ersten Mal sieht und spielt, könnte ob der niedlichen, zoom- und schwenkbaren Grafik die Spieltiefe unterschätzen. Doch bis man die wichtigsten Technologien erfunden, alle fünf Welten erforscht, die Rätsel gelöst und feindliche Dynastien in die Flucht geschlagen hat, vergehen Wochen. Für *Wiggles* sprechen die innovative Kombination aus 3D-Grafik und Aufbaustrategie, die witzigen Ideen und die schnell zu kapierende Steuerung. Wenn die Sache mit den intelligent abgestimmten Missionen klappt und auch bei mehr als 20 Zwergen der Überblick gewahrt bleibt, steht uns mit *Wiggles* eines der originellsten Spiele dieses Jahres ins Haus.

Petra Maueröder

GELBE GEFAHR Je weiter Sie sich voranspielen, desto wichtiger wird Schwefel, unverzichtbare Zutat für Schwarzpulver, das wiederum als Munition für Schusswaffen dient. Abgebaut wird das Material in speziellen Schwefelminen.

Von Mutanten für Mutanten

Taktieren statt Werte auswürfeln: Die populäre Rollenspiel-Serie wagt sich in strategische Gefilde.

■ ENTWICKLER **Micro Forté** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Darf der Spieler ausschließlich mit Menschen agieren?
Nein, viele Kreaturen des *Fallout*-Universums stehen zur Wahl, darunter Ghouls, Super-Mutanten oder sogar Deathclaws. Letztere sind allerdings bis jetzt nur im Multiplayer-Modus zugänglich.

Ist Fallout Tactics im Grunde dasselbe wie Jagged Alliance oder X-COM?
Die Programmierer haben sogar zugegeben, dass der Titel eine Kreuzung zwischen den beiden genannten Spielen ist. Allerdings gibt es neben dem rundenbasierten Modus auch ein Echtzeitverfahren, in dem sich die Aktionspunkte der Charaktere langsam erneuern.

Ein Atomkrieg rafft einen Großteil der Weltbevölkerung dahin, ramponiert sämtliche Städte und verwandelt blühende Landschaften in verseuchte Wüsten. Dieses Szenario muss seit jeher für das Ödland-Epos *Fallout* herhalten – der Taktikableger macht da freilich keine Ausnahme.

In der postapokalyptischen Einöde herrschen überwiegend raue Sitten. Sklavenhändler verschleppen harmlose Farmer, Räuber und Banditen meucheln jeden nächstbesten Händler und mutierte Riesenskorpione fallen über die Menschheit her. Doch damit nicht genug: Ein neuer, bis jetzt noch unbekannter Störenfried taucht aus dem Nichts auf und terrorisiert die Bevölkerung. Höchste Zeit also, dass die Brotherhood of Steel ihre gestählten Söldner abermals in den Kampf schickt, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Wer die Vorgänger gespielt hat, ist sich des Ansinnens der Bruderschaft bereits bewusst. Man will der lädierten Erde wieder zu ihrer einstigen technologischen Blüte verhelfen – und zwar möglichst legal, was im anarchistischen Umfeld eine denkbar seltene Vorgehensweise ist. Dass sich der Spieler zu der rechtschaffenen Rettertruppe zählen darf, versteht sich von selbst. Diesmal aber nicht als Der Auserwählte, vielmehr fristet er ein gewöhnliches Dasein als Befehlshaber einer Brotherhood-Truppe, in der bis zu maximal sechs Mannen seiner Leitung unterstehen, die Sie aus einem Pool von 30 verfügbaren Rekruten herauspicken.

Als Rollenspiel ist *Fallout* ein Musterbeispiel für nicht-linearen Spielverlauf, als Taktiker hat man jedoch weniger Freiheiten. An diese Stelle treten 25 feste Kernmissionen, die sich nur in fest vorgegebener Reihenfolge absolvieren lassen und auf sechs Stufen verteilt sind. Die Schauplätze orientieren sich noch immer am typischen Endzeit-Stil der Serie: Der Spieler liefert sich Gefechte auf kahlen Ödlandböden, besucht primitive Dörfer von Einheimischen, landet in eingestürzten Hochhäusern, heruntergekommenen Industriegebäuden, schneebedeckten Militärgeländen und Roboterfabriken und durchstreift sogar die Unterschlüpfe einer Bande namens Raiders, die der *Fallout*-Gemeinde noch als Abschaum übelster Sorte im Gedächtnis sein dürfte. Zum Gaunertrupp gesellen sich weitere alte Bekannte aus den Vorgängern, mit denen Sie unter neuer Identität Bekanntschaft schließen. Wessen Auftritt zu bewundern sein wird, darüber decken die Programmierer allerdings noch den Mantel des Schweigens. Fest steht aber, dass die Story zwischen dem ersten und zweiten Teil angesiedelt ist – diesmal allerdings mit einer verminderten Dosis an (Galgen-) Humor, dafür aber ebenso vielen Easter Eggs.

Fallout Tactics ist – wie unschwer am Namen zu erkennen ist – ursprünglich ein rundenbasiertes Taktikspiel, kann seine Rollenspiel-Herkunft aber nicht vollends verleugnen: Den

■ **ZIEHEN SIE SICH BESSER WARM AN**
Diese Rüstung nennt sich im Fallout-Fachjargon Super-Armor und ist das Schmuckstück der Brotherhood of Steel.



BLUTBAD Die Truppen liefern sich mit schweren MGs und Raketenwerfern eine Schlacht.

obligatorischen Stufenaufstieg gibt es deswegen auch in *Fallout Tactics* wieder, sämtliche Charaktere ergattern folglich Erfahrungspunkte, wenn Sie Kontrahenten erfolgreich über den Jordan schicken. Ist ein bestimmtes Punktelimit erreicht, bekommt der Spieler Fähigkeitspunkte spendiert, die man auf die entsprechenden Fertigkeiten wie Geschicklichkeit, Stärke oder Intelligenz aufteilt. Je höher diese Werte, desto geschulter zeigt sich die Figur letztlich in ihren Aktionen. Beißt man sich an einer Mission also die Zähne aus, empfiehlt sich ein allgemeines Scharmützel ohne Auftragshintergrund, um den Trupp zu stärken. Letzterer hat gegenüber *Fallout* um einiges zugelegt, was seine Bewegungsoptionen anbelangt: Die Figuren gehen in die Hocke, kriechen bei Bedarf, schleichen oder patrouillieren Wege entlang. Außerdem erklimmen Sie Hochebenen oder klettern auf Hausdächer, um eine bessere Sicht auf den Gegner zu erhaschen. Je freier diese Sicht, desto höher auch die Trefferwahrscheinlichkeit. Ein Tag- und Nachtrhythmus bringt zusätzlichen Schwung in die Sache – ist die Umgebung in Dunkelheit gehüllt, sinkt die Chance auf einen sauberen Treffer entsprechend ab. Die Waffen orientieren sich am Szenario: Sie bekriegen die Feinde mit alten Küchenmessern, Speeren, Knarren, Sturmgewehren, Flammenwerfern oder Plasmagewehren. Neu hinzugekommen sind Minen, die allen voran im Mehrspieler-Gefecht den einen oder anderen taktischen Kniff ermöglichen. Außerdem entert der Spieler kurzerhand herumstehende Fahrzeuge, die sich hervorragend zum Transport von Gegenständen eignen; dank des erhöhten Tempos bringen sie im Kampf einen entscheidenden Vorteil. Rivalen lassen sich nämlich nicht nur mit installierten Geschützen beharken, sondern auch überfahren. So einfach soll man die Kontrahenten allerdings nicht kleinkriegen. Den Entwicklern zufolge verfügt *Fallout Tactics* über eine rundum erneuerte KI, die nichts mit der der beiden Vorgängerprogrammen gemein hat.

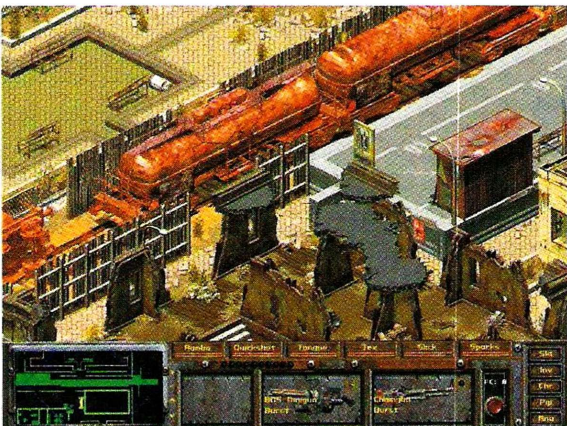


EXTREME ASSAULT Bereits im ähnlich angelegten Rundenstrategiespiel UFO: Enemy Unknown durfte man mit Panzern gegen den Gegner vorgehen; in Fallout Tactics gesellen sich noch andere Fahrzeuge dazu.

Rund 30 bis 35 Stunden sollte man für sämtliche Einzelspieler-Missionen einplanen.

Rund 30 bis 35 Stunden sollte man für sämtliche Einzelspieler-Missionen einplanen. Dabei reichen die Missionsziele vom simplen destruktiven Feldzug bis hin zum Diebstahl. Sind alle Aufträge gemeistert, bietet sich der Multiplayer-Modus an, der mit unterschiedlichsten Spielvarianten aufwartet. Außerdem geht es diesmal deutlich übersichtlicher zur Sache, denn die neue Grafik-Engine erlaubt eine Darstellung in 800x600 oder in 1.024x768 Pixeln. Die riesigen Karten lassen sich zudem anhand des mitgelieferten Karten-Editors beliebig auseinander nehmen oder komplett neu erstellen.

Thomas Weiß



VERSTECKSPIEL Die vielen Verwinkelungen machen versteckte Manöver möglich, um den Gegner aus dem Hinterhalt auszuschalten.



ENDZEIT-AMBIENTE PUR Gebäudetrümmer, verdorrte Bäume, verbrannte Erde eine Menge Leichen auf dem Boden – daran erkennt man die beliebte Fallout-Serie.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- **Blau** Referenzklasse
- **Grün** Oberklasse
- **Gelb** Gehobene Mittelklasse
- **Orange** Mittelklasse
- **Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✔

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...
... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter — Spielename

Installiert und läuft

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehrgute Performance auchauf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungenbiszu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationenfür DirectX und Glide
- Jeweils drei verschiedene Installations-größen für optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

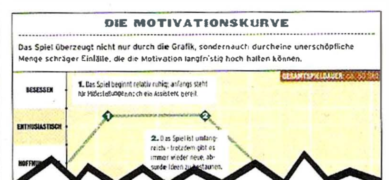
PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
RAM		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Rot	Rot	Rot	Gelb	Gelb	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün
	800 x 600	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Gelb	Gelb	[Symbol]
	1024 x 768	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Rot	Gelb	[Symbol]
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Gelb	Gelb	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
	800 x 600	Rot	Rot	Rot	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
	1024 x 768	Rot	Rot	Rot	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Grün	Grün
Voodoo3	640 x 480	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
	800 x 600	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

■ KRAFTPROTZ Der Riesenaffe Kabuto fackelt nicht lange. Er verschlingt seine Feinde oder erschlägt sie wie Fliegen.

- ENTWICKLER Planet Moon
- ANBIETER Virgin Interactive
- PREIS Ca. DM 90,–
- ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen
- USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 3 Spielparteien
- 3 Kampagnen
- 3D-Grafik
- 3 Jahre Entwicklungszeit
- 3 x 10 Stunden Spielspaß
- Dreistes Speichersystem

Kratzen und Beißen ist erlaubt!

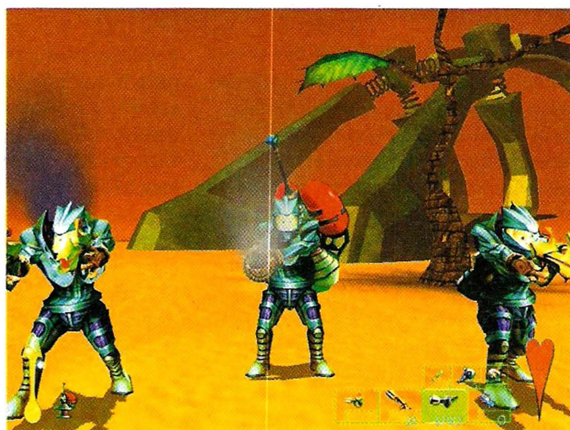
Ein Riesenaffe, barbrüstige Wassernixen und Weltraumcowboys streiten um die Macht über eine idyllische 3D-Inselwelt.



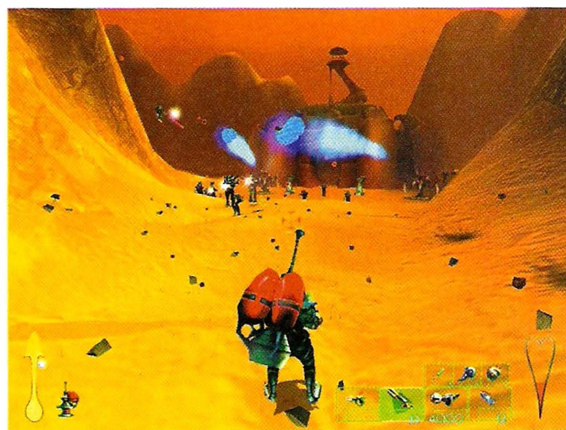
EIN SOMMERNACHTSTRAUM Im vierten Kapitel werden die Meccs von Fiat-Punto-großen Fluginsekten angegriffen, die tödliche Feuerbälle speien. Munition tanken die draufgängerischen Ballermänner in einem der Läden. Dort gibt es auch Gesundheitsspritzen.

Tropische Gefilde laden ein zum Baden in lauem Wasser und Flirten an der Cocktailbar. Doch die Animateure der Inselwelt von *Giants* würden selbst hartgesottene Pauschalurlauber in die Flucht treiben: Prollige Weltraumcowboys, Feuer speiende Kreaturen, zaubernde Wassernixen sowie ein 20 Meter hoher Riesenaffe mit Vorliebe für rohes Fleisch sorgen für ein fetziges Spektakel.

Während ihrer Reise zum Planeten Majorca machen die Weltraumcowboys Reg, Baz und Tel eine Bruchlandung in der tropischen Inselwelt Eden. Die drei derben Burschen von der Rasse der Meccaryns (= Meccs) müssen bald feststellen, dass sich an den Traumständen keine Badenixen aalen, sondern dass der vermeintlich paradiesische Ort bevölkert ist von aggressiven Kreaturen und schießwütigen Alien-Soldaten. Darunter haben kleine Inselbewohner namens Smarties zu leiden, denen die Meccs gerne beistehen. So versorgen sie einen hungrigen Smartie mit Fleisch und befreien seine Frau, die von tumben Alien-Soldaten gefangen gehalten wurde. Als Dankeschön erhalten die Eden-Urlauber wider Willen nützliche Tipps und Ausrüstungsgegenstände, mit deren Hilfe das Überleben in der



CONNAISSEURE Die drei Meccs waren auf dem Weg zum Planeten Majorca, um Caipis zu schlürfen und Strandschönheiten abzuschleppen.



HÖLLENKOMMANDO Die schlimmste Meccs-Mission: Sprengen Sie mit einer Superbombe einen stark bewachten Bunker in die Luft!

Jeder nach seiner Fasson

Drei Parteien streiten sich in drei Kampagnen um die Macht. Jede hat ihre Vorzüge - und Schwächen. Wir sagen Ihnen, mit welchen Tricks Kabuto & Co. ihre jeweiligen Gegnerinnen und Gegner zur Weißglut treiben.

Die Meccs

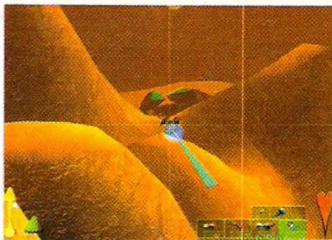




Mit ihren Düsen-Rucksäcken fliegen die Meccs über kurze Distanzen, überwinden Berge und entkommen rasch.



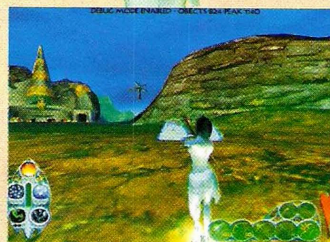
In Büschen können sich die Meccs für bestimmte Zeit vor ihren Gegnern verbergen und an ihnen vorbeischleichen.



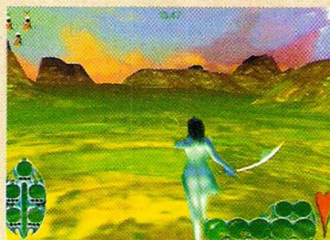
Mit der praktischen Scharfschützenfunktion strecken die Meccs ihre Gegner auf große Distanz nieder.

Delphi

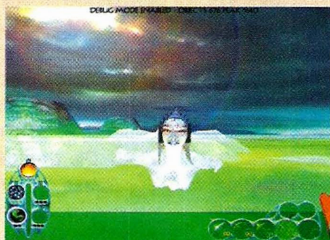




Delphi erledigt ihre Gegner mit dem Bogen. Zusätzlich stehen ihr effektvolle Zaubersprüche zur Verfügung.



Delphi ist ein flotter Feger. Wenn sie ihre Energie bündelt, kann sie mit größter Geschwindigkeit über Land eilen.



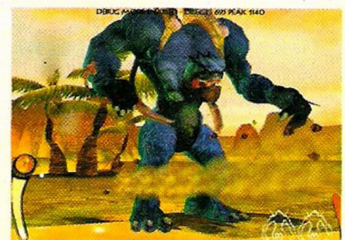
Delphi, die abtrünnige Sea-Reaper-Frau, kämpft mit geschmeidigen Bewegungen gegen die vielen Untiere von Eden.

Kabuto

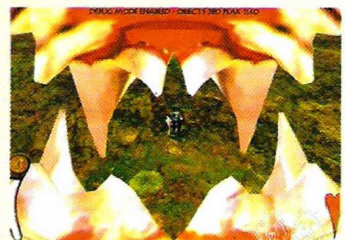




Kabuto beherrscht drei verschiedene Schreie, mit deren Hilfe er seinen Gegnern eine Heidenangst einjagen kann.

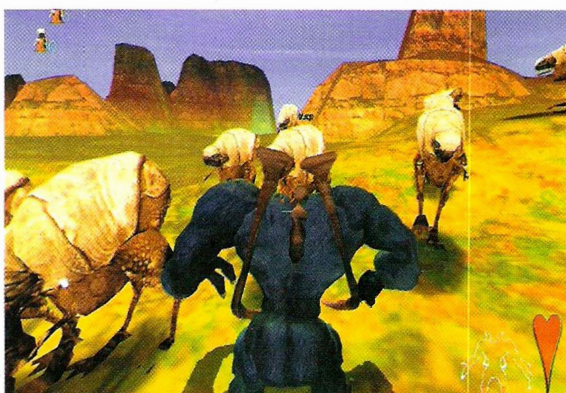


Wenn Kabuto mit den Füßen stampft, dann bebt die Erde. Der Gigant ist etwa zehnmal so groß wie seine Feinde.



Mit der Maul-Kamera sehen Sie alles so, als seien sie ein Auge auf Kabutos Zunge. Die Perspektive ist recht spaßig.

Das tropische Ambiente dient als bunte Kulisse für harsche Kämpfe. Friedliche Aufgaben müssen Sie selten erledigen.



DEER HUNTER Der kolossale Affe verfolgt sein Mittagessen, das er roh zu verspeisen gedenkt. Die Nahrungsvorräte sind begrenzt.

Welt leichter fällt. Im Laufe der ersten Kampagne erfährt der Spieler, warum Eden ein derart ungastlicher Ort ist. Zum einen will die machtgierige Anführerin der Sea Reapers gerne die gesamte Welt beherrschen, zum anderen treibt dort ein gigantischer Affe namens Kabuto sein Unwesen, der wegen seiner haushohen Größe und seiner immensen Körperkraft alle in Angst und Schrecken versetzt.

Wenn es Ihnen gelingt, die Meccs zum Ende ihrer Odyssee zu führen, steuern Sie Delphi, eine der anmutigen Sea Reapers. Diese adrette junge Dame ist mit den Machenschaften ihrer Königin gar nicht einverstanden, daher unterstützt sie die Meccs bereits in der ersten Kampagne. Als Letzter darf Kabuto auf Ihr Kommando durch Palmenwäldchen und über Kiesstrände stampfen, wobei dem Koloss ähnliche Strapazen bevorstehen wie den Helden der beiden vorigen Kampagnen. Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich in den drei Hauptabschnitten, einzig der Blickwinkel auf das Geschehen ändert sich. Die meiste Zeit stoßen die



AUF DER CD-ROM!
Die Videoreportage zeigt Szenen aus der Testversion.

Helden-Tuning

Auf der Insel gibt es mehrere Krämerläden, in denen Sie sich mit Waffen, Munition und sonstigen Gegenständen eindecken können. Die Bezahlung können Sie sich sparen.



Jeder Mecc kann nur maximal vier Knarren tragen. Raketenwerfer gibt es in mehreren Ausführungen, Staub wirbeln sie alle auf.

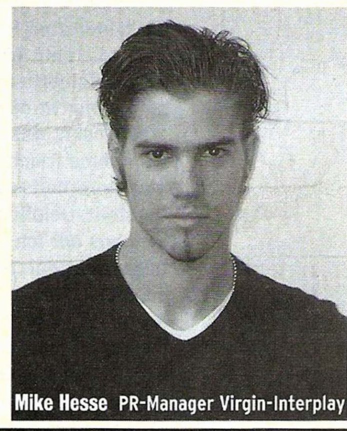


Auf heiß umkämpften Schlachtfeldern stehen mitunter einsame Läden, die mehrere Waren anbieten. Im Inneren nehmen Ihre Helden Schaden.

Care-Paket

Das Speichersystem ist ärgerlich, dafür gab's acht Prozent Abzug.

Nach der Beendigung einer Mission wird der Spielstand automatisch gespeichert. Bis dahin ist es ein weiter Weg, auf dem mitunter Hunderte von Feinden auf Sie warten. Wer hat Lust, eine Mission zig Mal zu spielen? - Mike Hesse, Pressesprecher bei Virgin-Interplay, ist mit dieser Lösung nicht zufrieden. Er bat die Entwickler, einen Patch zu produzieren, der es möglich macht, den Spielstand jederzeit zu sichern. „Das Entwicklungsstudio Planet Moon versicherte uns, man arbeite zurzeit an einem zweiten Patch, der die Option, an jeder Stelle des Spiels speichern zu können, beinhalten wird." Falls Herr Hesse Wort hält, finden Sie den Patch auf der Heft-CD-ROM der kommenden PC-Games-Ausgabe.



Mike Hesse PR-Manager Virgin-Interplay

Derber Humor und wüste Action sind nicht jedermanns Sache, eingefleischte Ballermeister werden ihren Spaß haben.

Hauptkontrahenten nicht direkt aufeinander, sondern schlagen sich mit Piranhas, bewaffneten Aliens, Fluginsekten oder wurmartigen Viechern herum. Diese allgegenwärtigen Würmer namens Reaper vermögen sich blitzschnell unterhalb der Erdoberfläche zu bewegen und schleudern Feuerbälle gegen ihre Feinde. Die Meccs-Kampagne steuert sich wie ein Kapitel in *MDK 2*. Wie dessen Held Kurt überwinden die Raubeine kurze Distanzen, indem sie mit ihren Raketenrucksäcken Berge oder sonstige Hindernisse überfliegen; die Energie der Rucksäcke regeneriert sich selbstständig. Der Spieler steuert stets einen Mecc, die anderen folgen dem Anführer automatisch nach - es sei denn, die Mitstreiter erhalten den Befehl, allein anzugreifen oder eine Position zu verteidigen (siehe Kasten). In ihrem Inventar verfügen die drei - später fünf - Haudegen über Schusswaffen wie einen Raketenwerfer, aber auch über Spritzen, mit denen sie nach Kämpfen ihre Gesundheit wiederherstellen können.

Delphi verzichtet auf schweres militärisches Gerät, sie setzt sich mit einem Bogen und Zaubersprüchen zur Wehr. Während die Meccs den Luftraum beherrschen, bewegt sie sich am sichersten im Wasser. Kabuto ist die größte - und stärkste - Landmacht, wenn er durch die Täler stampft, dröhnt die Erde - und mit einem Kampfschrei vermag er seine Feinde in die Flucht zu schlagen. Wie seine Kontrahenten benötigt er Lebensenergie, um seine Kampfkraft aufzufrischen. Befindet sich eine Herde friedlicher, Pflanzen fressender Vimps in der Nähe, so trampelt er drauflos und erlegt die Tiere mit seinen mächtigen Pranken. Danach verschluckt er das Fleisch in waschmaschinengroßen Happen. Um dem Giganten zu schaden, ist es für seine Gegner daher taktisch sinnvoll, die Vimp-Herden auszurotten, um dem launischen Kabuto ein Schnippchen zu schlagen.

Jede der drei Figuren steuert sich anders. Die Meccs sind flink und erfordern gutes Reaktionsvermögen.



COWGIRL Die Sea-Reaperin jagt einheimische Vimps. Die plumpen Alien-Kühe können sich nicht verteidigen und fressen nur Pflanzen.



DAME MIT STIL Delphi setzt ihren Bogen ein, um die Gegner niederzustrecken. Zusätzlich steht ihr ein Arsenal an wirkungsvollen Zaubersprüchen zur Verfügung.



MEINUNG

Die fehlende Speicherfunktion ist eine Frechheit, geduldige Spieler warten auf den Patch.

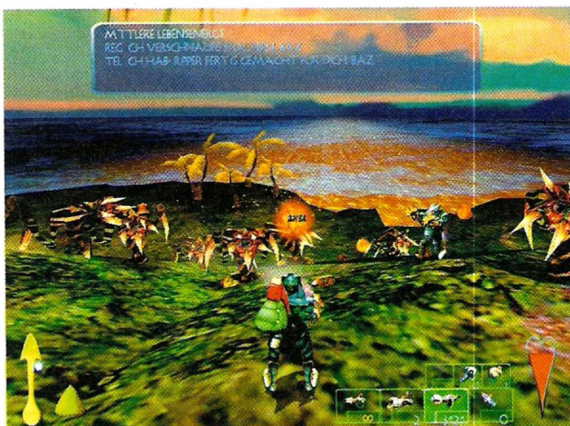
Peter Kusenberg

Warum beharren die *Giants*-Entwickler - wie viele ihrer Kollegen - darauf, dass eine gescheite Speicherfunktion unnötig sei? Ist es Arroganz? Oder die Angst, ihr Produkt könne zu kurz erscheinen, wenn der Spieler jede Mission nicht mindestens acht Mal beginnen muss, um sie zu bewältigen? Wäre ein Abspeichern jederzeit möglich, hätten wir uns für eine mittlere 80er-Wertung entschieden. *Giants* ist ein witziger und kurzweiliger Baller-Spaß, dessen drei Kampagnen jeweils neue Herausforderungen an den Spieler stellen. Zart besaitete Zeitgenossinnen und -genossen sollten sich allerdings von Kabuto & Co. fernhalten - selbst wenn demnächst ein Speicher-Patch erscheinen sollte: Smarties, die gegen Bäume pinkeln und Meccs, die sich mit frivolen Frauen im Gebüsch vergnügen, sind die richtige Dröhnung für ballersüchtige Jecken und Fans des Shooters *Kiss: Psycho Circus*. Die derben Scherze und nicht immer geschmackssicheren Dialoge dürften anspruchsvolle *Deus Ex*-Spieler abschrecken.

Bei Delphi kommt es vor allem darauf an, den richtigen Zauberspruch auszuwählen und sich geschickt durch die feindlichen Horden zu schlängeln. Kabuto ist ein Trampel, den Sie aus der Verfolgerperspektive steuern; in einer Ansicht dürfen sie ihm aus dem Maul linsen, was vor allem bei der Aufnahme frischen Vimp-Fleisches eine unterhaltsame Angelegenheit darstellt. Delphi und die Meccs lassen sich aus der Ich- oder aus der Verfolgeransicht durch die kargen Landschaften lenken. Zuweilen ist die Steuerung ungenau, so dass die Meccs gelegentlich im Wasser bei den Piranhas landen, weil sie eine Landeplattform verfehlt haben.

Die Vertriebsfirma wollte *Giants* bereits im Frühjahr 1999 veröffentlichen; damals machte die Grafik einen hervorragenden Eindruck. Heute wirkt die Landschaft auf den ersten Blick faszinierend, Wellen kräuseln sich im lauen Wind, eine tropische Sonne versinkt langsam im Meer, bauschige Schäfchenwolken schippern übers Firmament. Allerdings ist die Küstenlinie eckig, genau wie Bergkämme, Felsen und Gebäude. Palmen, Steinsäulen

Auf Freunde gewöhnlicher Action-Kost dürfte Giants so exotisch wirken wie eine Drum-'n'-Bass-Party auf einen oberpfälzischen Schweinezüchter.



FLEISCHSALAT Reaper pflegen zumeist in riesigen Horden anzugreifen: Glücklicherweise sind sie dumm wie Gewürzgurken.

Testcenter — Giants

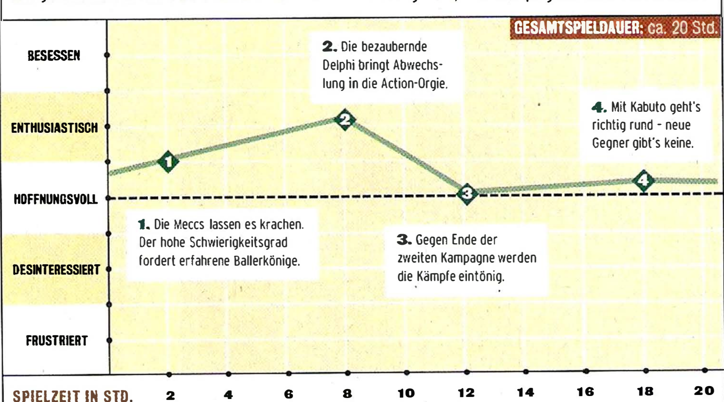
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Bis zur Veröffentlichung des Speicher-Patches bleibt die Spielzeit annähernd unbegrenzt: Einige Missionen sind zu schwer. Danach wird's flott gehen, die Kampagnen sind recht kurz.





MEINUNG

Alles andere als gigantisch: Nervige Unzulänglichkeiten machen die guten Ansätze kaputt.

Georg Valtin

Da hätte ich wirklich mehr erwartet: Eine inzwischen nur noch durchschnittliche Grafik, unpräzise Steuerung und die fehlende Speicherfunktion während der zum Teil sehr langen und schwierigen Missionen sorgen im ersten Moment für viel Frust und kosten Nerven. Hat man sich an die Unzulänglichkeiten gewöhnt, macht die actiongeladene Ballerei, Stampferei und Zauberei dann doch eine Menge Spaß, kommt aber trotz der drei unterschiedlichen Protagonisten in Sachen Spielbarkeit und Kreativität nicht an *MDK 2* heran.



ABGEHOBEN Aus der Luft greifen die Meccs besonders gern an. Die tumben Gegner sind dumm und müssen sich auf die unerwartete Angriffsrichtung erst einstellen.

und Aussichtstürme weisen harsche Kanten auf, die Figuren sind grob geraten – mit Ausnahme von Delphi und Kabuto, deren Gesichtszüge und Körperkonturen fein gestaltet sind. Empfehlenswert ist eine Grafikkarte mit einem Chipsatz, der eine plastische Landschaftsgestaltung via Bump Mapping ermöglicht. Mit älteren Chipsätzen wie G200, Voodoo3 oder TNT 2 wirkt die Umgebung stumpf, nur mit geräumigem Arbeitsspeicher entsteht der Eindruck, dass die Figuren zügig über die Wiesen und Sandplätze eilen.

Im Mehrspielermodus ist ein schnelles PC-System ebenso wichtig, damit die riesigen Karten leicht verarbeitet werden können. Hier entscheiden Sie sich für eine der drei Spielparteien – und heizen Ihren menschlichen Kontrahenten in mehreren Spielvarianten ein. Deathmatch, Capture the Smartie und Base Destroy stehen zur Auswahl, im letztgenannten Modus gilt es, des Gegners Basis zu zerstören. Ob der Titel das Zeug dazu hat, sich im Netzwerk oder Internet zum Dauerbrenner zu entwickeln, ist fraglich; das bunte und durchgeknallte Spielprinzip ist gewiss nichts für Leute, die in ihrer Freizeit gerne geradlinige Shooter wie *Counter-Strike* spielen.

Peter Kusenberg



NICHT LANGE FACKELN Kabutos Stärke ist nicht Geschicklichkeit. Er verlässt sich auf seine Körperkraft und Angst einflößendes Gebrüll.

TESTURTEIL — Giants

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

MDK 2 7/00
Kurt, Max und Doc Hawkins wirbeln durch ein turbulentes Abenteuer.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 10/00
Die schöne Julie hackt sich durch Hundertschaften fieser Monster.

Rune 12/00
Ragnar, der Wikinger, mäht seine Gegner reihenweise nieder.

Giants 2/01
Das heftige Ringen um die Macht ist abwechslungsreich. Defizite werden durch das Spielkonzept kompensiert.

Evolva 5/00
Der bizarre Titel enthält taktische Elemente und skurrile Einfälle.

GRAFIK .... Gut
Farbenprächtige Effekte, kantige Objekte.

SOUND .... Befriedigend
Soundtrack solide, Dialoge mittelmäßig.

STEUERUNG .... Befriedigend
Ein wenig Feintuning wird schmerzlich vermisst.

MEHRSPIELER .... Gut
Abwechslungsreiche Spielmodi, langweilige Karten.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 350	Athlon 700
64 MB RAM	256 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 800 MB	HD:1200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **10** Internet **10**
Anzahl der Spieler pro CD **1**
CDs pro Packung **2**

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

www.collectivestudios.com

■ **DIESE RAUMSTATION** kennen Trekker in- und auswendig: Sie ist Schauplatz der zahlreichen Fernseh-Episoden des Spin-offs.

Griff nach den Sternen

Auf dem PC wird die mittlerweile abgesetzte Serie fortgeführt – Das PC-Spiel hat die sechste Staffel als Hintergrund.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **The Collective** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Insgesamt 30 Levels
- 11 verschiedene Waffen
- Weitgehend Originalstimmen der Serie
- Geringer Gewaltfaktor
- *Unreal*-Engine
- Basiert auf *Millenium*-Buchreihe
- Musik im MP3-Format

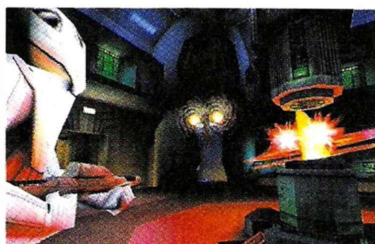
Dass die Serie *Star Trek* seit jeher von Moral und Ethik predigt, weiß der geneigte Fernsehgucker. Dass friedliche Lösungen in den PC-Ablegern aber weniger fruchten, offenbarte erst kürzlich *Elite Force*. *The Fallen* schlägt in dieselbe actionreiche Kerbe.

Wenn Trekker über einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum philosophieren oder die Funktionsweise von Navigationsdeflektoren durchdiskutieren, versteht der Normalsterbliche höchstens Bahnhof. Gottlob ist so viel Fachverständnis nicht vonnöten, um *The Fallen* zu genießen, da das Spiel zwar Wert auf Authentizität legt, im Großen und Ganzen aber vorrangig einen reinrassigen 3D-Shooter darstellt. Als Hintergrund muss diesmal nicht *Voyager* herhalten, stattdessen basiert der jüngste Spross der *Star Trek*-Spiele auf der *Deep Space Nine*-Serie.

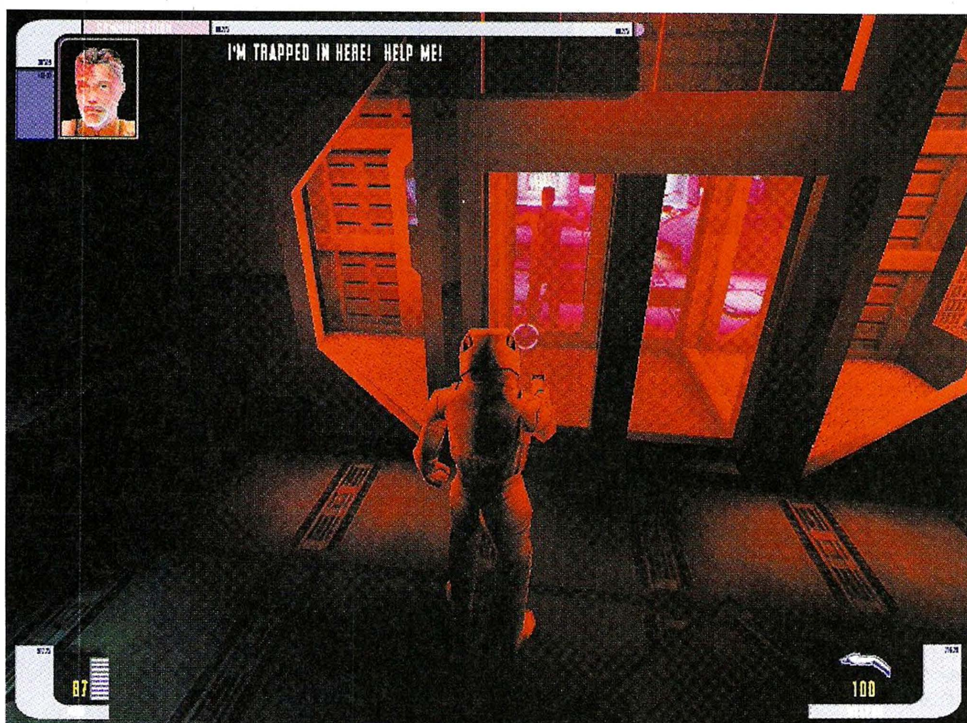
Folglich schlüpfen Sie nicht etwa in die Haut von Powerfrau Janeway, vielmehr unterstehen Sisko, Kira und Worf Ihrem Kommando. Damit die Abenteuer des Trios nicht in der Bedeutungslosigkeit versumpfen, kommt es gleich ganz dicke: Das Universum droht in die böswilligen Hände einer längst totgesagten Alienrasse namens Pah-Wraiths zu fallen. Ein wahnsinniger Kult will die Pah-Geister mittels dreier roter Orbs wiederbeleben, deren man allerdings erst habhaft werden muss. Es gilt also, die Leuchtkugeln aufzuspüren, bevor die Sekte sie mopsen kann.

Zu Beginn obliegt Ihnen die Entscheidung, mit welchem der drei Charaktere Sie sich ins Gefecht absetzen. Wer Sisko favorisiert, wird mit einer ausgewogenen Mischung aus Action und Rätsel konfrontiert, während Kira den meisten Gehirnschmalz aufweisen muss. Worf hingegen vertraut ob seiner klingonischen Mentalität überwiegend auf seine physische Gewaltbereitschaft. Dabei macht es sich der Wüterich zuweilen unnötig schwer: Während Sisko und Kira mit traditionellen Phasern hantieren und die Gegner auf größere Distanz dezimieren, handhabt Worf stur sein Bat'leth, das logischerweise nur im ungleich gewagteren Nahkampf wirkt. Später bedient sich der Klingone freilich auch der anderen Distanzwaffen, doch im Kontrast zum Phaser, dessen Energie sich fortwährend regeneriert, ist die Munition auf den ersten Blick schon einmal rar und auf den zweiten bereits verschossen.

Sieht man von diesem Ungleichgewicht ab, verkommt die Wahl des Charakters schon fast zur Nebensächlichkeit; ansonsten lenken sich die drei Figuren nämlich identisch. Nur im Spielablauf ergeben sich Unterschiede: Während Sisko beispielsweise in der ersten Mission bajoranische Verwundete aufliest und sich gegen eine neue Roboterrasse zur Wehr setzt, hält Worf selbige davon ab, den eigenen Raumer einzunehmen. Jammerschade ist, dass solche separaten Missionen arg spärlich verteilt sind. Ansonsten spielt die Figur lediglich das nach, was der Vorgänger bereits hinter sich hat – mit dem Unterschied, dass die Auftragsziele differieren und sich geringfügige Unterschiede im Missionsablauf ergeben. Nach getaner Arbeit kreuzen



GEFAHR Die Pah-Geister erwachen im gleißenden Licht zum Leben.



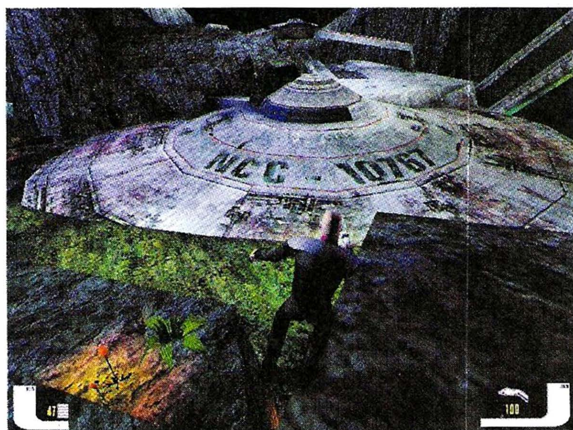
ADVENTURE-EINSCHLAG Es gilt, den eingesperrten Wissenschaftler zu befreien – dazu braucht man allerdings erst eine der Keycards, die normalerweise sehr gut versteckt sind.

sich die Wege der Spielfiguren, was stets in einer stilvollen Zwischensequenz resultiert: Dann sinnieren die Charaktere über ihre weitere Vorgehensweise im delikatesten *Star Trek*-Englisch, während Kamerafahrten den optischen Anstrich verfeinern. All das geschieht in der eigentlichen Spiel-Engine, was nicht nur einem unschönen Stilbruch vorbeugt, sondern auch gnadenlos gut rüberkommt: Die Gesichter sind den menschlichen Pendants akkurat nachempfunden, Mimik und Gestik erinnern folglich verblüffend ans jeweilige Original. Dass die Typen schließlich auch noch so tönen wie im großen Serienvorbild, setzt dem Ganzen die Krone auf. Mit der Ausnahme des Captains höchstpersönlich und Chief O'Brien konnten sämtliche amerikanischen *Star Trek*-Schauspieler verpflichtet werden, was der Artikulation der beiden Ersteren allerdings nicht im Geringsten Abbruch tut. Wer sich mit dem Englischen aber schwer tut, wird bei der typischen Fachsimpelei Verständnisschwierigkeiten haben – lediglich die Anleitung ist in deutscher Sprache gehalten. Dann ist die Wahl der komplett eingedeutschten Version die bessere Alternative, zumal hier ebenfalls die deutschen Synchronsprecher der Fernsehserie zum Einsatz kommen.

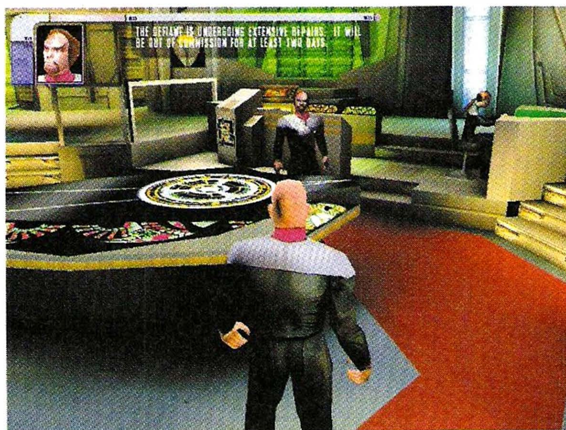
Die Akustik begeistert außerdem nicht nur in Sachen Sprachausgabe: Ob Phasergefechte, Beamgeräusche oder das typische Piepsen vor dem Funkverkehr – alle Effekte scheinen direkt aus jenem Tonstudio zu stammen, das sich seit jeher um die Fernsehumsetzungen kümmert. Nicht minder beeindruckend ist die musikalische Untermalung der Spielszenen. Während einer Kamerafahrt um die Raumstation erklingen geruhsame Orchesterklänge, beim Scharmützel hingegen treten dynamische Tonfolgen in den Vordergrund.

So aufreibend der Kampf dank Edelgrafik und hochwertiger Akustik auch ist, Detailfehler sorgen teilweise für eine nicht zu unterschätzende Portion Frust. Im Gegensatz zum klassischen 3D-Shooter verfolgen Sie den Charakter nämlich von hinten – und haben so überraschend viel Mühe, das Fadenkreuz auf Gegner zu lenken. Abhilfe schafft die von vornherein aktivierte Option des automatischen Zielens, welche die Waffe der Spielfigur stets auf den aktuellen Gegner im Sichtbereich fixiert, was das Geplänkel hingegen wieder zu simpel werden lässt. Außerdem erschwert dieses Verfahren die Taktik, nahe liegende Container mit explosivem Inhalt zu beschießen, um größere Gegnerhorden effektiver auszuschalten. Allerdings verirren sich im späteren Spielverlauf ohnehin durchschlagskräftigere Wummen in die Hände der Spielfigur. Während das Phasergewehr standardmäßig den schwächlichen Phaser ersetzt und über einen Scharfschützenmodus verfügt, komplettieren irgendwann Granatenwerfer, Disruptorgewehre oder Plasmawerfer das Waffenrepertoire. Sämtliche Knarren stellen Sie vor die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Feuermodi: Der alternative Angriff sorgt dabei generell

Sisko, Kira und Worf waren nie schöner animiert: Sie rennen, kriechen, schleichen und balancieren extrem realistisch.



GRAFIKPRACHT Dank der leistungsstarken Unreal-Engine erstrahlen die Außenwelten in ihrer ganzen Schönheit.



ORIGINALGETREU Sämtliche Inneneinrichtungen der Raumstation Deep Space Nine sind dem Original nachempfunden.



Spielerische Mängel verwehren den Schritt in höchste Wertungsregionen.

MEINUNG Thomas Weiß

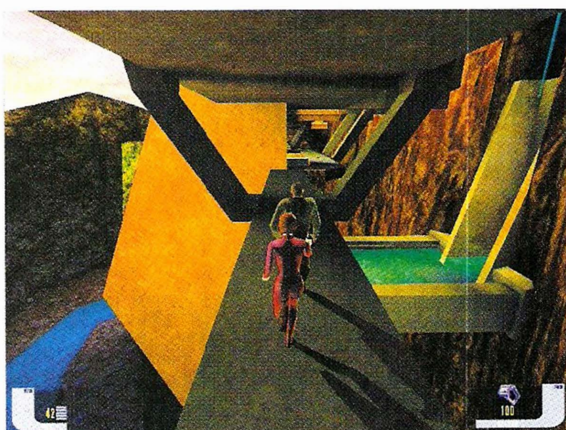
The Fallen ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite sorgt die hervorragende Grafik für Staunen: Vielfältige und weiche Animationen, stilvolle Texturen und feurige Lichteffekte geben ein wunderbares Bild ab. Gepaart mit der atmosphärischen Musikuntermalung und den knackigen Soundeffekten ist das eine unwiderstehliche Kombination. Doch auf der anderen Seite ist das Spiel nicht frei von spielerischen Mängeln: Die Phasergefechte sind hübsch in Szene gesetzt, doch nur mit einer Autoziel-Funktion zu meistern – die Bewegungen beschränken sich folglich auf sture Ausweichmanöver, was auf Dauer unbefriedigend ist. Viel gravierender ist aber die Tatsache, dass der Spieler aufgrund des Leveldesigns oft ins Stocken gerät: Bis Schalter umgelegt und Keycards gefunden sind, raufen sich Ungeduldige längst die Haare. Wer aber gerade nicht nach Hebeln fahndet, fühlt sich in der Welt pudelwohl.



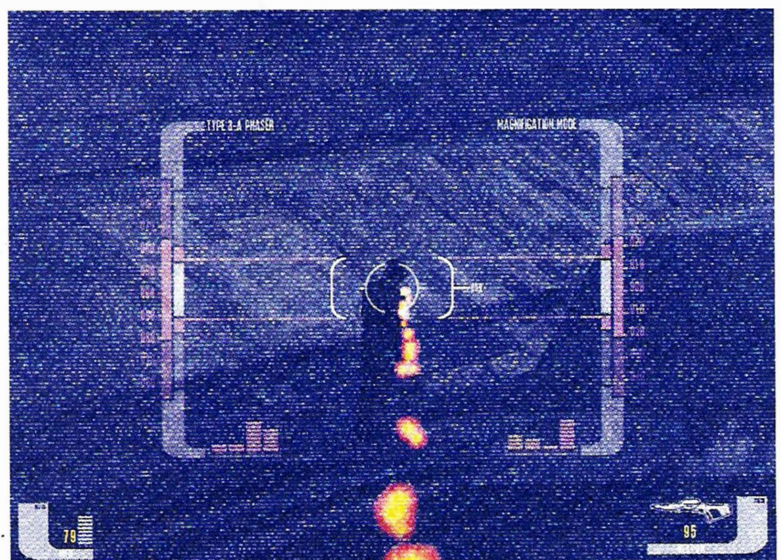
WANDELNDE SCHATTEN Die Schatten der Spielfiguren bewegen sich den angebrachten Lichtquellen entsprechend und sorgen so für Staunen und eine Extraportion Atmosphäre. Optisch kann sich The Fallen also sehen lassen.

Statt blutiger Leichen lösen sich die Kontrahenten oftmals komplett auf, abgeschossene Gliedmaßen oder ähnliche Derbheiten glänzen durch Abwesenheit.

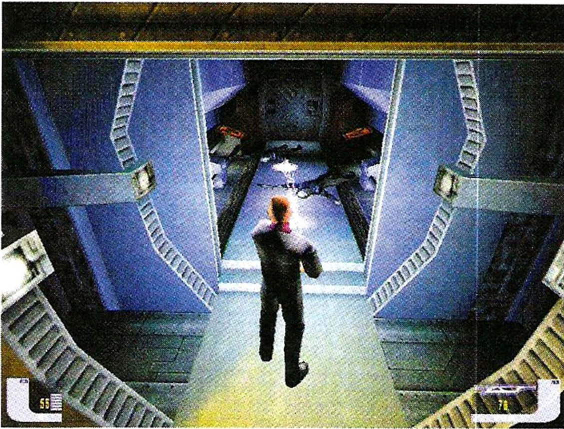
für mehr Munitionsverlust, schickt aber im Gegenzug gebündelte Energie zum Gegner, die selbst den widerstandsfähigsten Krieger ins Nirwana befördert. Wenn das Kanonenpulver schließlich ausgeht, sorgen herumliegende Kästen für Nachschub. Neben Munition stolpert man ab und an über so genannte Hyposprays, die als mobiles Lebenserhaltungssystem fungieren und den Gesundheitszustand um 50 Punkte nach oben schrauben. Solche Utensilien sind ob der beängstigend hohen Zielgenauigkeit der Kontrahenten stets willkommen. Um den hilfreichen Kram einfacher aufzuspüren, bietet sich die Benutzung des Tricorders an. *Star Trek*-Fans dürfte das handliche Gerät bereits bestens bekannt sein: Mit dem Tool orten Sie nicht nur sämtliche Lebewesen, sondern auch Gegenstände oder für den Spielablauf relevante Systemkonsolen. Tatsächlich verbringt man einen Großteil der Zeit damit, nach Schaltern, Keycards oder Chips zu fahnden. Nicht selten nimmt eine scheinbar simple Suche aufgrund des oft unübersichtlichen Leveldesigns fast monumentale (Frust-)Ausmaße an. Zwar informieren bekannte Crewmitglieder über den Kommunikator regelmäßig über das weitere Vorgehen, doch können diese Dialoge nicht die unausgegorene Platzierung der wichtigen und zum Weiterkommen zwingend notwendigen Systeme kompensieren. Einzig und allein der skriptlastige Spielablauf vermag dieses Manko zu einem gewissen Grad auszugleichen, auch wenn dieser nicht *Half-Life*-Dimensionen annimmt: Bodenplatten brechen unter den Füßen des Spielers und mit lautem Knarzen weg, Stromkabel springen zischend aus der Wand und sprühen Funken, Explosionen zerlegen die Levelarchitektur und Abfangjäger nehmen Kira außerhalb des bajoranischen Tempels aus der Luft aufs Korn. Dieses beeindruckende Schauspiel ist der mittlerweile betagten, für *The Fallen* aber



SCHWINDEL ERREGEND Gleich wird eine Explosion den Vordermann töten und ein Abfangjäger Kira unter Beschuss nehmen.



OBLIGATORISCH Eine Sniper-Funktion fehlt heutzutage in keinem 3D-Shooter. Ihre Benutzung kommt in The Fallen zu kurz – Gegner lassen sich in geringerer Entfernung ausschalten.



TÖDLICH Auf gut fünf Meter Entfernung gehört die Schock-Klinge zu den durchschlagskräftigsten Argumenten des Captains.

stark verfeinerten *Unreal*-Engine zu verdanken, die noch immer atemberaubende Levelkonstruktionen auf den Bildschirm zaubert. So richtig Freude kommt jedoch erst in jenen Missionen auf, die sich nicht unbedingt innerhalb einer Raumstation abspielen: Die tristen Wände im futuristisch-sterilen Grauton sind auf den ersten Blick zwar stilvoll, machen aber spätestens dann nicht mehr viel her, wenn der Spieler die epische Außenwelt oder düstere Tempel erblickt. Leider bleibt die Abwechslung

Die drei Abenteuer sind größtenteils kurzweilig: Rund 15 Stunden sollten Sie für die Suche nach den drei roten Orbs einplanen.



BLUTRAUSCH Wenn Worf mit seinem Kriegswerkzeug ächzend und grunzend auf die Gegner losgeht, brauchen Sie viel Geschick, um nicht im nächsten Moment das Zeitliche zu segnen.

dennoch auf der Strecke, sobald das Endziel mit einem Charakter erreicht ist und man mit der Idee spielt, mit einer anderen Spielfigur einen neuen Durchlauf zu wagen. Dann nämlich stellt sich heraus, dass sich die Unterschiede in Grenzen halten und leicht verschiedene Missionsziele nicht für den Motivationsschub sorgen, der eigentlich nötig wäre, um das Universum zum zweiten oder dritten Mal vor dem Untergang zu bewahren. Und wer nur einen einzigen Durchlauf wagt, bestaunt nach kurzer Zeit bereits die Endsequenz.

Thomas Weiß



SCHNEESTURM Außerhalb der cardassianischen Basis geht es heiß und kalt zur Sache. Man achte außerdem auf die Fußspuren am Boden.

TESTURTEIL — DS9: The Fallen

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

ShadowMan 10/1999
Der Geheimtipp schlechthin: *Shadow-Man* ist Gruselspaß pur.

Rune 12/1999
Wer SciFi nicht mag, stürzt sich in Ragnars Fantasy-Welt.

DS9: The Fallen 2/2000
Bombastische Präsentation und zähe Sucheinlagen ergeben ein gutes, aber längst nicht perfektes Spiel.

ST: Voyager 10/2000
Dank flüssigem Spielablauf noch kurzweiliger als sein *DS9*-Gegenstück.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 10/2000
Bunter, abgedrehter Actionspaß und Grafikfeuerwerk mit Julie Strain.

GRAFIK .... Sehr gut
Extrem stimmig dank *Unreal*-Engine.

SOUND .... Sehr gut
Filmreife Soundeffekte und Musik.

STEUERUNG .... Befriedigend
Problematische Zielfunktion, sonst tadellos.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 400
64 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 165 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

An der Nooordseeeküste ...

... gibt's günstig Wein und Gewürze, weshalb Hamburg und Brügge für Patrizier zu den ersten Anlaufstellen gehören.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 20 Städte
- 4 Schiffstypen
- 19 Waren
- 24 Bauwerke
- Tutorial mit 5 Lektionen
- 2 Kampagnen mit 10 Szenarien
- Endlosspiel
- Gedrucktes und multimediales Handbuch

Das Handelssystem ist äußerst flexibel: Jedes Spiel läuft anders ab.



VOM DORF ZUR METROPOLE Als Bauherr und Händler beeinflussen Sie die Entwicklung einer Stadt. In Reval haben wir die Kirche (Mitte) ausgebaut und Wohnhäuser geschaffen.

Ob Sie als mittelalterlicher Kredithai Karriere machen, als Baumagnat in die Geschichtsbücher eingehen oder lieber Ihr Glück mit dem Verschiffen von Waren versuchen wollen – Ascarons Version der Hansezeit ist für Hobby-Händlernaturen ein wahres Spielspaß-Eldorado.



BELAGERUNG Ein Feldherr belagert die Stadt, doch unsere Bogenschützen und Kanonentürme machen aus den Katapulten Kleinholz.

Untermalt von atmosphärischen Lautenklängen, versetzt Sie *Patrizier 2* zurück in die goldene Zeit der Hanse. In diesem Wirtschaftsbündnis hatten sich im späten Mittelalter Dutzende Nord- und Ostseeanrainer zusammengeschlossen, um ungestört von Feudalherren und Piraten Waren zu verschiffen. Ausgestattet mit einem klapprigen Kahn und einer Hand voll Münzen, beginnen Sie Ihre Laufbahn als hoffnungsvoller Krämer in einer malerischen Hafenstadt im Iso-Look. Das Startkapital investieren Sie rasch in einige der angebotenen Güter, darunter damals begehrte Kostbarkeiten wie Tran, Hanf, Salz oder Eisenwaren. Mit gefülltem Schiffsbauch schicken Sie Ihren Kahn auf einer Übersichtskarte zu einer entfernten Küste, an der Sie die Ladung Gewinn bringend versilbern. So weit, so simpel. Doch ganz so glatt verläuft der Weg zu Ruhm und Reichtum nicht. Einstmals einträgliche Routen können schnell Verluste einfahren, während anderswo völlig neue Märkte entstehen. Das komplexe Handelssystem von *Patrizier 2* sorgt dafür, dass keine Partie wie die andere verläuft. Mal schnappt Ihnen die Konkurrenz eine billige Ladung weg oder verdirbt mit Massenlieferungen die Preise, mal lässt eine Hungersnot eine ergiebige Quelle versiegen, mal stellt eine Stadt einen ganzen Produktionszweig ein, weil Rohstoffe fehlen. Es erfordert viel Zeit und Fingerspitzengefühl, gewinnträchtige Handelswege zu eröffnen und zu halten. Dann allerdings können Sie dank komfortabler Automatikfunktionen die Kleinarbeit getrost Ihrem Kapitän überlassen und sich um die Anlage Ihrer Margen kümmern.

Stecken Sie doch Ihr Kapital ins Kreditgeschäft. Bei zwei bis drei Prozent Zinsen verspricht diese Anlageform zwar nur mäßige Boni, aber eine sichere Einnahmequelle. Oder werden Sie Bauherr: Dann kassieren Sie regelmäßig Miete oder produzieren selbst Waren – allerdings oft nur mit Mühe rentabel. Warum nicht mal auf Piratenjagd gehen und die Pest der Meere zurück in ihre Räuberhöhlen schicken. Verwegene hissen gleich selbst die



Leinen los, Anker lichten! Mit dem Patrizier stech' ich jederzeit gerne in See.
Rüdiger Steidle

MEINUNG

Selbst einem bekennenden Zahlenhasser wie mir fällt es leicht, in die Wirtschaftswelt von *Patrizier 2* einzutauchen. Zum einen, weil Ascaron das trockene Thema mit Piratenjagden oder Schatzsuchen einfach spannend verpackt hat. Zum anderen, weil es zwar simpel von der Hand geht, andererseits aber so viele Spielvarianten ermöglicht, dass ich es wohl das ganze Jahr über immer wieder rauskramen werde. Dabei hätten dem Patrizier ein paar Wochen mehr im Trockendock sicher nicht geschadet. Die Kampfsequenzen etwa arten regelmäßig in Verfolgungsjagden aus. Teils bremst auch die nicht immer perfekte Spielbalance den Spaß am Handeln. Wer jemals von Nowgorod nach London und wieder zurück gesegelt ist, nur um einen Kapitän zu finden, wird wissen, wovon ich rede. Hoffentlich behebt der bereits angekündigte Patch solche Probleme. Doch auch so ist die Hanse einfach ein tolles Abenteuerland für alle, die gerne auf die virtuelle Jagd nach Ruhm und Reichtum gehen.



KEIN BIER IN ROSTOCK Auf dieser Übersichtskarte dirigieren Sie Ihre Flotte, kaufen und verkaufen Handelsgüter. Die Symbole bei den Städten zeigen an, welche Waren gefragt sind – allerdings mit Zeitverzögerung.

schwarze Flagge und bringen fett beladene Konvois auf. Doch wehe, Ihr Kapitän gerät in Gefangenschaft – Kontakte zu Gesetzlosen können Sie Kopf und Kragen kosten. Und dann ist da noch der Hinweis auf diese alte Karte, die angeblich den Weg zu verborgenen Schätzen weisen soll ...

Bei allem Schachern, Suchen und Kämpfen sollten Sie nicht Ihr großes Ziel aus den Augen verlieren: den Aufstieg zum Eldermann, dem Vorsitzenden der Hanse. Da steht zunächst die Wahl zum Ratsherrn an. Eine große Handelsflotte mag dabei von Vorteil sein, doch oft bringen auch ein paar klingende Münzen – in die richtige Hand gedrückt – die fehlende Stimme. Vom Ratsherrn ist es zum Bürgermeister nicht weit, ein paar großzügige Spenden für den Kirchenausbau, ein Freudenfest, eine Armenspeisung – die Bürger werden es Ihnen danken. Dann geht der Spaß erst richtig los: Als Schultheiß müssen Sie nicht nur wie bislang Ihr Unternehmen leiten, sondern sind auch der Bevölkerung verpflichtet. Die Stadtmauer muss geflickt, die Miliz dringend aufgestockt, der Hafen bewacht werden. Außerdem sind die verwöhnten Einwohner nur dann glücklich, wenn alle Konsumgüter immer und in ausreichendem Maße verfügbar sind. Da müssen Sie schon mal Verlustgeschäfte in Kauf nehmen, um Ihre Bürger zufrieden zu stellen.

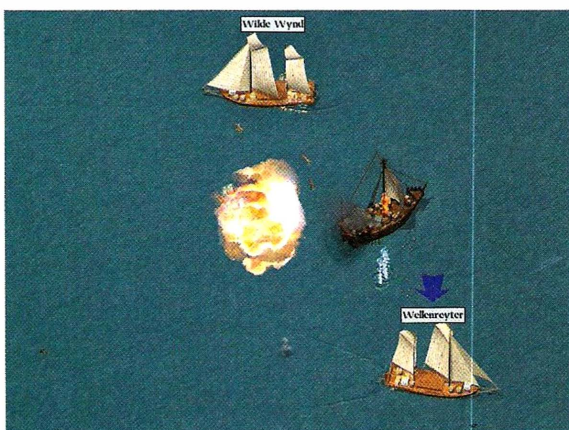
Ob als Pirat, Händler oder Baulöwe: Viele Wege führen zum Patrizier.

Ascaron hält Sie als Patrizier meist so sehr auf Trab, dass Sie kaum Zeit haben werden, die Grafik zu genießen. Vor allem die isometrischen Stadtansichten können in Sachen Wuselfaktor und Detailtreue jedem Aufbauspiel Paroli bieten. Nicht ganz so offensichtlich, aber auf die Dauer noch wertvoller ist die Bedienung, die ohne viel Einarbeitung glatt von der Hand geht. Bis auf wenige Ausrutscher sitzt jedes Menü und jede Option da, wo sie hingehört. Die wichtigsten Aktionen, darunter der komplette Handel, lassen sich vollständig von der Übersichtskarte aus steuern. So geht der Aufstieg zum Eldermann äußerst komfortabel von der Hand.

Rüdiger Steidle



AUF DER CD-ROM!
Unser Video gibt Ihnen einen ersten Eindruck vom Spiel.



VOLLE BREITSEITE Sie können sich auch als Pirat verdingen. Die Seegefechte gehören allerdings zu den Schwachpunkten des Spiels.

TESTURTEIL — Patrizier 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Patrizier 2** 2/2001 — Die mittelalterliche Wirtschaftssimulation besteigt dank großer Spielvielfalt den Genrethron.
- **Industrie-Gig. Gold** 8/1998 — JoWood vermischt ebenfalls geschickt Aufbau und Handel.
- **Pizza Connection 2** 12/2000 — Auch eine Wirtschaftssimulation darf Humor haben, meint Software 2000.
- **Rollercoaster T. 2** 4/1999 — Trotz Thema Spaßpark eine knallharte Wirtschaftssimulation.
- **Herrscher d. Meere** 1/1998 — Kommt dem Patrizier thematisch sehr nahe – nicht beim Spielspaß.

GRAFIK .... Gut
Hoher Wuselfaktor für eine WiSim.

SOUND .... Befriedigend
Anfangs nette Musik, wird leider langweilig.

STEUERUNG .... Sehr gut
Einfach, effizient. Ausnahme: Seeschlachten.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Hat noch mit Stabilitätsproblemen zu kämpfen.

85%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 450
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 370 MB	HD:530 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Bekloppter geht immer!

Big Brother bringt wieder Spielchen hervor: Große Langeweile und Kommerz bedingungslos abgefeiert.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Witan Entertainment** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

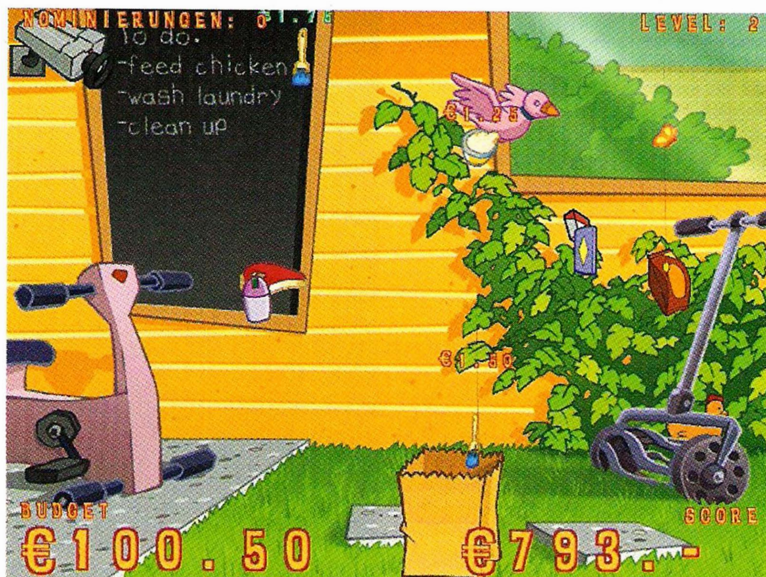
- 12 Bewohner
- 3 Schlüssel
- 4 Spiele
- Eine Lizenz, mit der Hausstaub zum Bestseller würde.

Alida packte vor Weihnachten sich selbst aus, Frank leidet an Hormonmangel. Harry nicht. Weil sie keiner mag, heult Ebru den Mond an, bis der Mann darin um die eigene Nominierung bettelt. Und das neue Spiel zur Serie? Schläfert ein.

Die Bewohner im zweiten PC-Programm sind schlechte Comic-Karikaturen, die grinsen wie Frankenbarbie auf Opium und ihren Containervorlagen so ähnlich sehen wie Zlatko dem niedlichen Hauskater Muffin. Klar, Karim lässt sich schon ausmachen – der Kontrast sticht ins Auge. Auch Harry, weil er dick ist, mit vielen Haaren dran. Und dank dem Warnsignal-Schnitt aus dem Hundesalon vielleicht Hanka. Aber der Rest sieht aus wie eine glückliche Inzestfamilie. Gott sei Dank ist man Fan, hat viel Fantasie und belügt sich gerne selbst, bis der Pixelhaufen zum TV-Liebling mutiert.

Die auf der CD lauernden Spielchen nüchtern zu ertragen, bleibt jedoch weiter schwierig. Das erste ist lustige Abwasch-Action. Als Bewohner Ihrer Wahl rennen Sie in der Küche von links nach rechts, um Geschirr aufzufangen, das aus unerfindlichen Gründen vom Himmel rauscht. Hin und her, immer wieder. Im Hintergrund spült jemand, dessen Zucken als Wurf interpretiert werden könnte. Aber wirklich zu sehen ist das nicht. Je mehr Teller Sie retten, desto mehr Punkte gibt's. Der zweite Spaß ist lustige Einkauf-Action. Als Papiertüte rücken Sie im Garten von links nach rechts, um Lebensmittel aufzufangen, die aus unerfindlichen Gründen vom Himmel rauschen. Hin und her, immer wieder. Im Hintergrund steht niemand. Ziel ist hier, Sachen in einem bestimmten Gesamtwert zu grapschen. Wenn was auf den Boden knallt, egal. Die dritte Herausforderung sind zwölf Schiebepuzzles, die nicht nur naturgemäß anöden, sondern wegen eines Zeitlimits parallel in Stress ausarten. Im Lösungsfall bekommen Sie je einen TV-Ausschnitt kredenzt, der sich im CD-Verzeichnis auch einfach anklicken ließe. Leidensfähigen, die imstande sind, mit solcher Idiotie Stunden zu verschwenden, wird am Ende das Sprechzimmer geöffnet. Da dürfen sie dann Fotos von den Zeichentrickbewohnern schießen. Ist das nichts?

Daniel Ch. Kreiss



MÜLLTÜTE Nicht einmal als Fanprodukt taugt Big Brother 2 wirklich. Oder vergöttern Sie die Tragetaschen im Container? Wenn ja, hier ist Ihre Chance zum Anbeten gekommen.

Der erste Teil war ein PacMan-Klon – doof genug, aber wenigstens kultig. Jetzt gibt's nicht mal diesen Bonus.



MEINUNG

Wenige Tasten und kein Hirn nötig: Big Brother 2 überfordert allenfalls Valium-Junkies.

Daniel Kreiss

Fans sind geil; die kaufen alles! Dabei hat der programmierte Auswurf hier kaum etwas mit BB zu tun und jede 08/15-Shareware ist bewegender. Besonders unsympathisch sind mir zwei Dinge: Erstens klingen Aleks Bechtels Anfeuerungen überraschend unsexy, zweitens werden meine verbissenen Versuche, die Bewohner per Cursor zu erlegen, alle geblockt. Gebt mir Big Moorhuhn!



WER IST DAS? Christian, Frank, Oliver Geißen, vielleicht Daniela? Oder alle zusammen? Schätzungen an die Leserbrief-Redaktion.

TESTURTEIL — Big Brother 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Moorhuhn 2** (11/00) – Simpel und nur kurz spaßig, aber besser als der ganze Rest.
- **Big Brother** (6/2000) – Tröger PacMan-Verschnitt. Als Shareware gibt's Gescheiteres.
- **Superball** (1/2000) – Er rollt. Das kann er als TV-Ball sehr gut. Mehr aber auch nicht.
- **Big Brother 2** (2/2000) – Unglaublich, aber wahr: Noch bescheuerter als der Vorgänger. Hat dazu wenig mit der Sendung zu tun.
- **Peep!** (3/2000) – Die Krönung der Trash-Kultur: Ohne Naddel, ohne Inhalt.

GRAFIK .... Ungenügend
Grobmotorische Comicfiguren vor Standbildern.

SOUND .... Ungenügend
Plopp und fiep und zwischendurch ein Spruch.

STEUERUNG .... Gut
Links und rechts – das geht fast reibungslos.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

9% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	4xCD-ROM
HD:130 MB	HD: 490 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Indianer überm Ärmelkanal

In der Luftschlacht um England fliegen „Indianer" gegen „Bandits" – Briten gegen Deutsche. Für wen fliegen Sie?

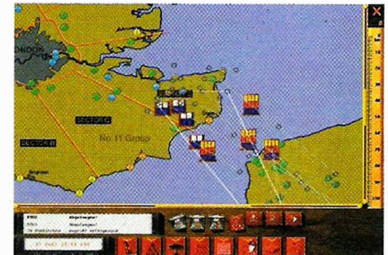
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rowan Software** ■ ANBIETER **Empire Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Dynamische Kampagne
- 28 Einzelmissionen
- 9 Flugzeuge, davon 5 für den Spieler steuerbar
- Bis zu 1.200 Flugzeuge pro Einsatz werden simuliert

Die Luftschlacht um England sollte die Vorentscheidung für den Ausgang des Zweiten Weltkrieges bringen. Nun beeinflussen Sie als Jagdpilot oder Kommandeur einer der beiden Luftflotten den Lauf der Geschichte.

Windpocken oder Armbruch? Die Frage, was den Grafiker wohl von seiner Arbeit abgehalten hat, drängt sich unweigerlich auf, wenn man nach dem Start von *Adlertag* mit den hübsch hässlichen Menüs konfrontiert wird. Unverdrossen startet man einen Schnelleinsatz und kurz darauf den Motor der Spitfire, die einen in den bleihaltigen Himmel über England bringt. Ein Blick aus dem Cockpit bestärkt die Krankheitstheorie: Die Texturen glänzen eher durch unnatürliche Farben als durch Detailreichtum. Erst nach ein paar Minuten tröstet das glaubwürdige Flugverhalten über optische Schwächen hinweg. Viel Zeit zum Genießen bleibt allerdings nicht, denn am Horizont taucht eine Wolke schwarzer Punkte auf, die sich beim Näherkommen als deutsche Bomberformationen entpuppen. Zwanzig, fünfzig, hundert Zweimotorige erfüllen die Luft mit einem ohrenbetäubenden Brummen, im Kopfhörer jagt ein Funkspruch den nächsten. Vorne stürzen sich auch schon die ersten beiden Wellen an Hurricanes auf die Angreifer. Heckschützen lassen Leuchtspuren durch den Himmel schneiden, während die wendigen Jäger die Motoren der Dornier-Bomber mit MG-Garben eindecken. Einer, zwei, vier der großen Stahlvögel spucken Qualm und drehen ab. Da verwandelt sich plötzlich eine Hurricane in einen Feuerball: Der Deutsche Jagdschutz ist durch die Wolken gestoßen, um die Verteidiger von den Bombern abzubringen. Es entbrennt ein chaotisches Kurvengefecht zwischen den Luftwaffe- und RAF-Kampffliegern, zwischen Bordschützen und Abfangjägern, während schwarze Flak-Wolken Löcher in die Reihen der Angreifer reißen. Kein anderes Spiel hat je so gigantische Luftschlachten nachgestellt wie *Adlertag*, das neueste Werk der Simulations-Experten von Rowan Software (*Flying Corps*). Kernstück des Ganzen ist eine dynamische Kampagne, in der Sie auf britischer oder deutscher Seite die Einsätze der beiden Luftstreitmächte während der Luftschlacht um England planen. Sobald Sie auf einer 2D-Karte die Angriffsziele ausgewählt oder die Patrouillengebiete zugewiesen haben, läuft das Geschehen im Zeitraffer ab. Auf Wunsch dürfen Sie jederzeit selbst zum Steuerknüppel greifen und Geleitschutz, Abfangmissionen oder Stuka-Attacken fliegen. Mehr Einsatzvarianten stehen leider – szenariobedingt – nicht auf dem Programm.

Rüdiger Steidle



TRIST Der Einsatzplaner ist weder schön anzusehen noch sonderlich bedienungsfreundlich.



TUCHFÜHLUNG Als Abfangjäger zwischen den dicht fliegenden Bombern zu manövrieren, ist kein leichtes Unterfangen.



IM VISIER Das Cockpit der deutschen Bf-109 wurde in anderen Simulationen schon originalgetreuer umgesetzt. Dafür stimmt das Flugmodell.



Mit Adlertag setzt sich Rowan Software zwischen alle Stühle.
Rüdiger Steidle

MEINUNG

Nein, *Adlertag* ist kein Spiel für Einsteiger. Wenn sie nicht schon der unkomfortable Kampagnenplaner abschreckt, dann die eintönigen Missionen. *Adlertag* ist aber auch kein Spiel für Profi-Piloten. Dazu sind die Maschinen nicht exakt genug simuliert und die Gegner zu wenig fordernd. Am ehesten werden Gelegenheitssimulanten ihren Spaß haben, die hin und wieder zu einem heißen Dogfight aufsteigen wollen. Denn da kann *Adlertag* mit seinen gigantischen, spannenden Luftschlachten wirklich glänzen.

TESTURTEIL — Adlertag

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **B-17 Flying Fortress** 1/2001 — Derzeit die ultimative Flugsimulation über den Zweiten Weltkrieg.
- **Combat Flight Sim. 2** 12/2000 — Microsofts Pazifik-Luftkrieg glänzt durch Grafik und Vielfalt.
- **Adlertag** 2/2001 — Für Gelegenheitsspieler wegen der packenden Luftgefechte interessant. Für einen Klassiker zu viele Macken.
- **Combat Flight Sim.** 12/1998 — Microsofts *Combat*-Erstling ist für Einsteiger gerade noch zu empfehlen.
- **European Air War** 1/1999 — Ist in Sachen Spielgefühl *Adlertag* sehr ähnlich.

GRAFIK .... Befriedigend
Rowan setzt auf Geschwindigkeit statt Schönheit.

SOUND .... Sehr gut
Effekte wie Sprachausgabe sind fantastisch.

STEUERUNG .... Befriedigend
Rowan-typisch gewöhnungsbedürftiges Interface.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Leider nur für bis zu acht Teilnehmer.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	Pentium III 800
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Siedeln unter Sternen

Ist es Ihnen auf Ihrer Insel zu eng geworden? Dann ziehen Sie doch ins All!

FAKTEN ■ ANBIETER **Ravensburger Int.** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits ersch.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Umsetzung des gleichnamigen Brettspiel-Hits
- Basiert auf den Regeln von Die Siedler von Catan
- Kampagne und Einzelspiel
- Auflösung bis 1.024x768 Bildpunkte
- Drei Schwierigkeitsgrade



KOMMANDOZENTRALE Ihre Offiziere stehen Ihnen bei Problemen mit Rat und Tat zur Seite. Im Tutorial sind ihre Ratschläge aber leider in den wenigsten Fällen hilfreich.

Vor ungefähr einem Jahr erschien mit *Catan - Die erste Insel* eine sehr geglückte, liebevoll gestaltete Umsetzung des bekannten Brettspiels. *Die Sternfahrer von Catan* verlegt das Geschehen nun ins All - und enttäuscht in vielerlei Hinsicht.

Die *Sternfahrer von Catan* baut auf den Grundregeln der Inselsiedler auf. Nachdem es der Menschheit auf der Erde zu eng geworden ist, zieht es die Erdenbewohner in die Weiten des Weltraums. Um sich im All gegen die vielen verschiedenen Kulturen und Völker durchsetzen zu können, gilt es wieder einmal, Rohstoffe zu sammeln und mit der Hilfe von Erz, Treibstoff, Nahrung, Carbon und Handelsware Kolonie- und Handelsschiffe sowie Raumhäfen zu errichten. Auf einer Planetenkarte haben Sie Kontrolle über Ihre Ressourcen; Befehle erteilen Sie in einer Art virtuellen Kommandozentrale an Ihre fünf Offiziere, die für Handel, Bau, Forschung und Nachschub verantwortlich sind.

Optisch bieten die *Sternfahrer* solide Durchschnittskost, die der liebevollen Grafik von *Catan - Die erste Insel* aber nicht das Wasser reichen kann. Gleiches gilt leider auch für die Steuerung des Weltraumepos: Trotz Tutorial dürften Einsteiger in den ersten Stunden heftigste Probleme haben, selbst einfachste Spielverläufe auch nur ansatzweise nachzuvollziehen.

Andreas Sauerland

Kein Spiel für Anfänger – das verwirrende Spielgeschehen erschließt sich erst auf den dritten Blick.

TESTURTEIL Die Sternenfahrer von Catan

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Catan 12/99
Nach wie vor unangefochten an der Spitze der Brettspielumsetzungen.

Sternenfahrer 2/01
Die Sternfahrer von Catan reichen in keinem Punkt an ihre berühmten Kollegen von der Insel heran.

Stratego 1/99
Technisch schlechte Umsetzung des Brettspiel-Klassikers.

Scotland Yard 1/99
Ziemlich langweilige Adaption des beliebten Feierabend-Spiels.

Cluedo 2/99
Trotz dichter Atomosphäre nutzt sich die Stimmung sehr schnell ab.

GRAFIK .... Befriedigend
Akzeptable 3D-Grafik mit wenig Abwechslung.

SOUND .... Befriedigend
Netter Soundtrack, durchschnittliche Sprecher.

STEUERUNG .... Befriedigend
Schwer durchschaubare Menüs und Grafiken.

MEHRSPIELER .... Gut
Recht unterhaltsam: Siedeln mit Gleichgesinnten.

62%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 810 MB	HD: 950 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

The Grinch

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Konami** ■ ANBIETER **Konami** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



GRÜN UND BÖSE Der Grinch will den Menschen ihr Weihnachtsfest vermiesen.

In Amerika kennt den Grinch jedes Kind; hier zu Lande dürfte das grüne Knuddelmonster in erster Linie durch den Film mit Jim Carrey bekannt sein. In dem Action-Adventure jagen Sie zusammen mit einem Hund, den Sie notfalls auch kontrollieren können, durch comic-hafte Schneelandschaften und versuchen, den Bewohnern das frohe Fest zu verleiden, indem Sie Geschenke zerdeppern und Sabotageakte ausführen. Spielerisch gestaltet sich die Filmumsetzung recht abwechslungsreich; grafisch bewegt sich das Spiel deutlich unter dem Niveau gängiger PlayStation-Spiele - von der umständlichen Steuerung ganz zu schweigen. *(as)*

SPIELSPASS 39%

Grouch

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Revistronic** ■ ANBIETER **Dinamic Multimedia** ■ USK **Ab 16 Jahren**



CREEPING DEATH Selbst ohne Beine greifen die Monster den Helden noch an.

Wie originell: Mit einem heldenhaften Kraftprotz Marke Volltrottel ziehen Sie aus, um Ihre entführte Freundin/Braut/Frau aus den Händen übler Monster zu befreien. Neben dem Plätten Letztgenannter stehen auch Hüpfeinlagen, Hebelumlegen und andere genretypische Aufgaben auf dem Programm. Egal ob Grafik, Sound oder Steuerung: In allen Belangen bewegt sich *Grouch* nur knapp oberhalb der Schmerzgrenze. Bei Freunden des schlechten Geschmacks sorgen lediglich die Anleihen an *Die Ritter der Kokosnuss* für Heiterkeit: Ihre Gegner greifen Sie nämlich selbst dann noch im Kriechgang an, wenn Sie ihnen bereits Arme und Beine abgeschlagen haben. Tipp: Lieber Rune spielen. *(gv)*

SPIELSPASS 26%

Hennen flennen

Kinoumsetzungen stehen unter keinem guten Stern – Chicken Run liefert den Beweis.

FAKTEN ■ ANBIETER **Blitz Games** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- Integrierte Minispielchen
- Filmsequenzen aus dem Kinofilm
- Zwei spielbare Charaktere
- Speichern nicht immer möglich



SNEAKY **Die Henne tastet sich unauffällig am Haus entlang, um eine bessere Sicht auf den Verbleib der bissigen Köter zu erhaschen.**

Auf Mr. Tweedys Farm ist eine Verschwörung im Gange, die den dort eingekerkerten Hennen zuzuschreiben ist. Letztere wollen nämlich nicht als Hühnerpastete enden.

Wenn Hennen rennen, ist das Kinopublikum verzückt - und der PC-Spieler bestürzt. Die Flucht aus dem Hühner-Knast verkommt zur freudlosen Hatz nach Gegenständen, die ein McGyver-Verschnitt zu Ausbruchsutensilien verwurstet. Wer sich beim Sammeln des Krams von den herumstreunenden Kötern beißen lässt, wird schnurstracks zum Levelanfang teleportiert und steht mit leeren Händen da. Aufgrund einer unberechenbaren KI und unglücklicher Kameraperspektiven verkommen die Ausreißmanöver aber zum Glücksspiel. Aus der Vogelperspektive bleibt der Überblick wegen der geringen Auflösung von 640x480 Pixel nämlich zumeist auf der Strecke. Die Henne muss sich also zwangsläufig auf ihren Kompass stützen, der die Kläffer als Punkte kennzeichnet und deren Sichtkegel darstellt. Alternativ schleicht man sich an den Ställen entlang und lugt um Ecken, um einen Blick auf die Kontrahenten zu werfen. Wer entdeckt wird, flüchtet sich als letzte Rettung rasch in einen Hühnerstall. Dort halten Sie Smalltalk mit anderen Leidensgenossen, vertreiben sich die Zeit mit Minispielchen oder speichern das Spiel.

Thomas Weiß

Die schludrige PC-Umsetzung wird dem intelligenten Leinwandvorbild in keiner Weise gerecht.

TESTURTEIL Chicken Run

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Commandos** 7/98 – Starker Taktikeinschlag, der eine Dosis Geschicklichkeit verlangt.
- **Hype - The Time Quest** 1/00 – Knuddelige Grafik, seichte Rätsel und lockere Action.
- **Oddworld: Abe´s Exoddus** 1/99 – Intelligentes Hüpfspiel mit deftigen Rätseleinlagen.
- **Metal Gear Solid** 12/00 – Der Schleich-Aspekt kommt hier deutlich cooler rüber.
- **Chicken Run** 2/00 – Nichts Halbes und nichts Ganzes: *Chicken Run* dürfte nicht einmal für Fans taugen.

GRAFIK .... Mangelhaft
Grob und zäh, Konsolen-Umsetzung eben.

SOUND .... Ausreichend
Rauschende Sprachausgabe, sonst ausreichend.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Umständlich bis zum Abwinken.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

35%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 100 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Wer wird Millionär?

■ GENRE **Quizspiel** ■ ENTWICKLER **Hothouse**
■ ANBIETER **Eidos** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



GESCHAFFT **Der Weg zur Million ist im Spiel leichter zu bewältigen als in der TV-Show.**

Die erfolgreichste Quiz-Show des Jahres als PC-Spiel: Millionen Jauch-Fans werden begeistert sein - oder auch nicht. Auf dem Weg zur virtuellen Million müssen mithilfe von drei Jokern 15 Fragen beantwortet werden, deren Schwierigkeitsgrad von kinderleicht bis unmenschlich rangiert. Was im Fernsehen durch die Moderatorenkommentare und den „Das hätt ich auch gewusst"-Faktor noch recht unterhaltsam ist, entpuppt sich in der PC-Variante als leicht biederes und langatmiges Ratespiel, das aber immerhin mit über 1.000 Fragen aufwartet. Für ein paar gemütliche Abende im Freundeskreis ist die Millionenjagd immerhin noch recht brauchbar. *(as)*

SPIELSPASS 68%

Typing of the Dead

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Smilebit**
■ ANBIETER **Empire Action** ■ USK **Ab 18 Jahren**



SCHREIB MAL WIEDER **Richtig getippte Buchstaben schwächen die Monster.**

Die Zombies sind los - gegen Schüsse resistent, gegen Schläge auch, gegen Strom und Wasser sowieso. Nur eines kann sie töten: ganz schnell und richtig eingetippte Wörter und Sätze. Der Ansatz von *Typing of the Dead* ist so schräg wie genial: Schreibmaschinenkurse ersetzt es durch motivierende Action. Wer gewinnen will, muss zügig und treffsicher in die Tasten hauen können. Tutorien, Bewertungen und genaue Tipps helfen. Leider hat sich der Hersteller nicht zu einer Textübersetzung ins Deutsche bequemen können, außerdem wird das Horrorspiel erst ab 18 Jahren empfohlen. Als Trainingsprogramm für Tastaturneulinge disqualifiziert es sich somit selbst. *(dk)*

SPIELSPASS 32%

Schumis Schlitterpartie

Möchtegern-Formel-1-Weltmeister können mit dem F1-2000-Nachfolger nun auch im Regen über die Piste rasen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Daten der Saison 2000
- Regenrennen
- Formel-1-Fahrschule
- Eingebauter Videorecorder
- Extrem hardwarehungrig



SCHLITTERPARTIE Monaco im Regen ist die wohl größte Herausforderung für virtuelle Formel-1-Piloten. Aufgewirbeltes Wasser und der rutschige Asphalt fordern höchste Konzentration.



MEINUNG

Auch mit der neuen Fassung verpasst EA Sports den Anschluss an die Spitze der F1-Sims.

Sascha Gliss

Vor allem die Grafik sorgt für übermäßigen Frust im Cockpit. Selbst wenn alle Details aktiviert werden, kann der Look des Spiels bestenfalls als guter Durchschnitt bezeichnet werden – erst recht im Vergleich zu *Grand Prix 3*. Zudem liefert bei dieser Einstellung nur ein sehr schneller PC in allen Situationen eine halbwegs flüssige Darstellung. Das Fahrverhalten lässt sich zwar über verschiedene Hilfen dem eigenen Können anpassen, in der schwierigsten Einstellung wirken die Boliden aber auch außerhalb des Grenzbereichs unrealistisch nervös. Insgesamt liefert EA Sports zwar ein ordentliches Spiel ab, das jedoch zu wenig Innovation bietet, um für Besitzer des Vorgängers interessant zu sein.

Bereits sechs Monate nach EA Sports' Formel-1-Debüt wollen die Kanadier mit *Season 2000* die Fehler des Vorgängers ausbügeln.

Gemessen am hohen EA-Sports-Standard konnte *F1 2000* nur schwerlich als Erfolg bezeichnet werden. Vor allem aufgrund des hypersensiblen Fahrverhaltens und des Fehlens eines Wettersystems wurde die Fahrsimulation vom neuen Genreprimus *Grand Prix 3* auf die Plätze verwiesen. Mit *Season 2000* soll nun verloren gegangener Boden gutgemacht werden. Die wichtigste Neuerung betrifft das Wetter: In jedem Rennen kann der Spieler nun zwischen drei Optionen wählen (sonnig, bewölkt und regnerisch). Realismusfanatiker entscheiden sich für die Einstellung Saison 2000 und erleben das Rennen unter denselben Wetterbedingungen wie die Fahrer in der Meisterschaft.

Wissensdurstige Formel-1-Neulinge können sich in der Fahrschule die nötigen Tricks beibringen lassen. In einem zweisitzigen Arrows zeigt Ihnen Ihr Trainer Manöver, die Sie dann unter Zeitdruck nachfahren müssen. Davon abgesehen finden sich im Hauptmenü alle bekannten Spielmodi vom schnellen Rennen bis zur Meisterschaft 2000. Auf der Strecke hat sich nur wenig verändert: Die Grafik kann noch immer nicht mit *Grand Prix 3* mithalten, wohingegen der Sound mit brüllenden Motoren und ausführlichem Boxenfunk zu den erfreulicheren Aspekten des Spiels gehört.

Sascha Gliss

Die solide und detailverbesserte F1-2000-Version erreicht zu keiner Zeit das gewohnte EA-Sports-Niveau.



START FREI Auf der Zielgeraden von Indianapolis kommen sich die Fahrer sehr nah.



VERSCHMELZUNG Unschöne Clipping-Fehler wie dieser sind in F1 Championship Season 2000 leider an der Tagesordnung.

TESTURTEIL F1 Championship Season 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Racing Simulation 2** 11/98 – Ubi Softs geniale F1-Simulation wird im März 2001 fortgesetzt.
- **Grand Prix 3** 9/00 – Nicht ganz perfekt, aber dennoch das zurzeit beste F1-Spiel am Markt.
- **F1 Championship Season 2000** 2/01 – Dank Wettersystem und leicht verbessertem Gameplay marginal besser als der Vorgänger.
- **F1 2000** 5/00 – Optisch guter Durchschnitt, fahrerisch etwas zu nervös.
- **F1 World Grand Prix** 7/00 – 08/15-Rennspiel mit schlechter Grafik und unrealistischem Fahrmodell.

GRAFIK .... Befriedigend
Nicht schön, trotzdem extrem hardwarehungrig.

SOUND .... Sehr gut
Dröhnende Motoren, realistischer Boxenfunk.

STEUERUNG .... Befriedigend
Ohne Hilfen auch mit Lenkrad schwer beherrschbar.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Nur acht Fahrer in Mehrspielerrennen.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 800
64 MB RAM	256 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

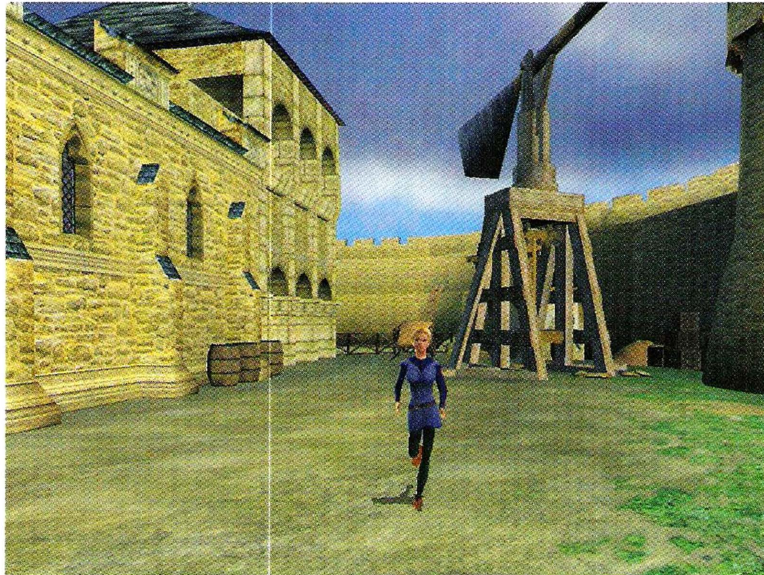
Ins Zeitloch und weg

Timeline versetzt Sie zurück in die Vergangenheit – zu Rittern und kantiger Grafik.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Eidos Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Nach Michael Crichtons Bestseller
- Egoperspektive
- Spielt im 14. Jahrhundert
- Kommentierte Führung durch Mittelalterstadt



AUF DIE DISTANZ Mit Abstand wirken Wände und Figuren annehmbar - doch nähert man sich, graust es einen. Dark Project 1 sah seinerzeit vergleichbar aus.

Michael Crichtons Zeitreiseroman ist ein Bestseller, das begleitende Action-Adventure eine Zumutung. Zu dumm - die Story wäre für ein fesselndes Spiel perfekt geeignet.

Über den Monitor flimmert ein Video. Irgendein Archäologe erzählt von einem Sprung in die Ritterzeit, den er gemacht habe. Etwas muss schief gelaufen sein, jedenfalls sollen Sie den Kauz zurückholen. Weshalb er damit nicht jemand anderen belatschert? Sie gehören seinem Team an. Brav klettern Sie also in eine Reisekapsel Richtung Mittelalter. Woher die kommt, wer die Menschen rundum sind und was vorher geschehen ist, steht im Buch. Das Spiel schweigt sich darüber aus. Nicht einmal den Bösewicht stellt es anständig vor; gemein soll er halt sein, auf ihn mit Gebrüll!

Aus der Ich-Perspektive schliddern Sie dabei Hügel hinab, beschmeißen Wachen mit Fässern, klettern Fassaden hinauf, schleichen in Quartiere, reiten in Lanzenturnieren mit und lassen sich auf Zwerggröße schrumpfen. Ein bisschen fühlt sich das vereinzelt an wie *Der Meisterdieb*, auch weil Sie niemanden töten dürfen. Was spannend klingt, es aber nicht ist. Denn erstens macht die behäbige Steuerung gezielte Aktionen schwierig, zweitens sieht die Grafik aus wie ihre eigene Verspottung, drittens ist der Klamauk nach wenigen Stunden vorbei.

Daniel Ch. Kreiss

Timeline soll für Leser ohne PC-Erfahrung sein. Rechtfertigt das Steuerungsmängel, schlechte Grafik und wenig Umfang?

TESTURTEIL Timeline

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 5/00 – Schleichen, Tricksen und Überlisten in Perfektion: Der Maßstab.
- **Dark Project** 2/99 – Kommt *Timeline* optisch nah, erschien aber zwei Jahre früher.
- **Deus Ex** 8/00 – Düstere Spielwelt, verschiedene Lösungswege, spannende Inszenierung.
- **System Shock 2** 10/99 – Zwischen Robotern und Mutanten mit Waffen und Grips überleben.
- **Timeline** 2/01 – Hängt sich an die Rockzipfel der Vorbilder - kann sich aber nicht festhalten. Schade um die Lizenz.

GRAFIK .... Ausreichend
Einem 98er-Produkt hätte sie gut gestanden.

SOUND .... Befriedigend
Zu selten richtig atmosphärisch. Musik pompös.

STEUERUNG .... Ausreichend
Spurt-Sprung-Kombis werden damit zum Desaster.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

61%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Dinosaurs

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Disney Interactive** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ USK **Ab 6 Jahren**



TRIO INFERNAL Die drei Helden können nur durch geschicktes Teamplay ans Ziel kommen.

In *Dinosaurs*, dem PC-Spiel zum gleichnamigen Disney-Weihnachts-Kinohit, steuern Sie eine schnelle Flugechse, einen kraftstrotzenden Riesensaurier und ein gerissenes kleines Äffchen durch 14 Missionen, in denen das ungleiche Trio gegen feindliche Tiere kämpfen und einige kleinere Rätsel lösen muss. Um ans Ziel zu kommen, müssen die individuellen Fähigkeiten der drei Reisenden perfekt aufeinander abgestimmt werden. Das eigentlich recht originelle Spielprinzip leidet unter einer hakeligen Steuerung, durchschnittlicher Grafik und dem hohen (nicht einstellbaren) Schwierigkeitsgrad, der das angepeilte sehr junge Publikum überfordern dürfte. *(as)*

SPIELSPASS 63%

Aiken's Artifact

■ GENRE **Abenteuer** ■ ENTWICKLER **Monolith** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ USK **Ab 12 Jahren**



DIABLO LÄSST GRÜSSEN Nicht nur die Steuerungsleiste erinnert an Blizzards Monster-Mär.

In einer nicht allzu fernen Zukunft bedrohen durchgeknallte Psioniker die braven Bürger. Die flugs gegründete Behörde DNPC widmet sich dem Kampf gegen diese Superschurken. Top Agent Caine (cool gesprochen von Rapper Ice-T) verfügt über dieselben übernatürlichen Fähigkeiten wie seine Gegner. Steuerung und Perspektive erinnern an *Diablo*, allerdings verwöhnt das Spiel mit riesigen und aufwendig texturierten Welten in 3D. Diese Levels sind allerdings oft so groß, dass sich der Superbulle leicht verläuft. Neben Ballereien per Mausklick stehen Rätseleinlagen wie Verschiebepuzzles und Mini-Quests auf dem Dienstplan, die meist nur mit Caines Spezialfähigkeiten zu bewältigen sind. *(sg)*

SPIELSPASS 69%

Ganz schön dicke Bakken

Trotz oder gerade wegen des einfachen Spielprinzips macht Skispringen Herausforderung 2001 gehörig Spaß.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **VCC** ■ ANBIETER **RTL Playtainment** ■ PREIS **Ca. DM 60,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 16 originalgetreue Schanzen
- 72 Computergegner
- Mehrspielermodus für bis zu 16 Spieler an einem PC
- Weltcup-Modus inklusive Vier-Schanzen-Tournee
- Trainings- und Management-funktionen

Kurzweilige Weitenjagd, die mit den erweiterten Trainings- und Managementoptionen deutlich mehr Motivation bietet als der Vorgänger.

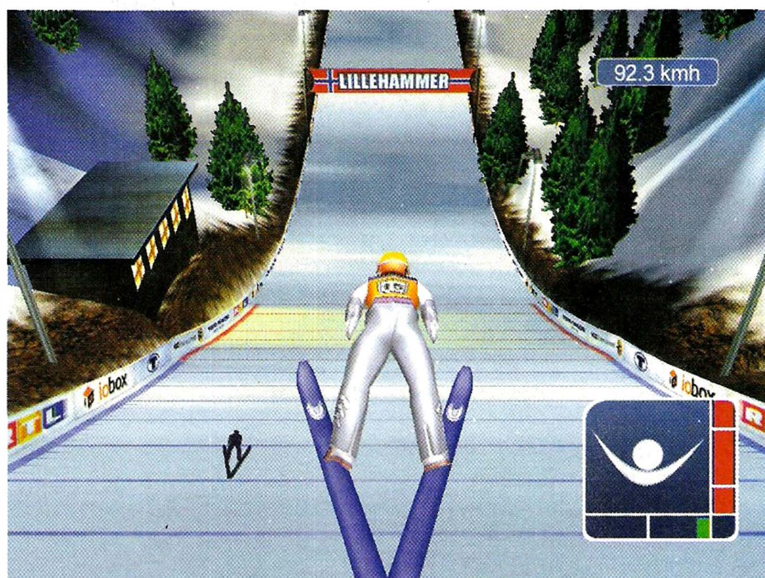
Während Sie Ihren Fußball-, Radsport- oder Tennisidolen ohne Probleme nacheifern können, gestaltet sich die Sache bei unseren DSV-Adlern Martin Schmitt, Sven Hannawald und Co. schon problematischer. Um eine volle Hose und schwere Verletzungen zu vermeiden, empfiehlt sich die PC-Karriere in *Skispringen Herausforderung 2001*.

Im Mittelpunkt des Spiels steht der Karrieremodus. Sie erschaffen einen Athleten und legen Größe, Alter und Gewicht fest. Danach verteilen Sie noch Fähigkeitspunkte auf leistungsbestimmende Eigenschaften wie Technik, Fitness, Sprungkraft sowie Landetechnik und kümmern sich fortan um die Laufbahn Ihres Schützlings. Dabei können Sie entweder eine gesamte Weltcup-Saison mit 22 Wettkämpfen absolvieren oder sich auf die prestigeträchtige Vier-Schanzen-Tournee konzentrieren. Für Plätze unter den besten 30 erhalten Sie Geldprämien. Diese benötigen Sie, um die einzelnen Eigenschaftswerte Ihres Sportlers durch gezieltes Training zu steigern oder bessere Anzüge und Skier einzukaufen, um mit dem aerodynamisch perfekten Handwerkszeug entscheidende Meter herauszuholen.

Bevor Sie allerdings auch nur ansatzweise in den Kampf um die vorderen Platzierungen eingreifen, müssen Sie eine ganze Menge Übungssprünge im Trainingsmodus absolvieren. Die Steuerung erfolgt mit der Maus oder wahlweise mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Während bei Anlauf und Flug die Lage des Springers mit Ausgleichsbewegungen möglichst stabil gehalten werden muss, ist bei Absprung und Landung der richtige Zeitpunkt entscheidend. Klingt kompliziert, ist aber nach einigen Sprüngen sehr einfach. Erschwerend kommt jedoch hinzu, dass das Timing auf den originalgetreu nachempfundenen Schanzen immer anders ist.

Apropos original: Auf die echten Springernamen müssen Sie aus Lizenzgründen verzichten, so dass etwa aus einem Sven Hannawald ein Sven Hildewald und aus einem Andreas Goldberger ein Andreas Silberberg wird. Trotz der Computergegner ist der Kampf gegen menschliche Mitspieler am motivierendsten, bei dem im Funmodus bis zu 16 Teilnehmer gleichzeitig antreten können.

Georg Valtin



BALANCEAKT Während des Fluges muss der Springer per Maus möglichst in der Ideallage gehalten werden, um eine große Weite zu erreichen. Die Anzeige rechts unten hilft dabei.



MEINUNG

Höher, schneller, weiter – dank einfacher Steuerung ein Spiel für Einsteiger und Profis.

Georg Valtin

So ein Mist! Da stehe ich schon mal einen 129-Meter-Sprung, kriege aber schwache Haltungsnoten! Wieder nix mit einem Platz auf dem „Stockerl", also nochmal von vorne! So banal das Spielprinzip ist, so sehr fesselt die Weitenjagd an den Monitor. Und dank der Trainings- und Managementfunktionen sowie 16 verschiedener Schanzen ist *Skispringen 2001* deutlich mehr als ein kleiner Pausenfüller.



JUBEL Nach besonders weiten Sätzen freut sich der Pixelathlet. Gute Haltungsnoten sind viel schwieriger als weite Sprünge.

TESTURTEIL Skispringen Herausforderung 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **NHL 2001** 12/1999 – Die beste PC-Umsetzung einer Wintersportart: schnell, hart, genial.
- **Supreme Snowboarding** 1/2000 – Actiongeladene Wettfahrten und Stunts im Schnee, Spitzen-Soundtrack.
- **Skispringen 2001** 2/2001 – Motivierender Karrieremodus, viele Schanzen und Spaß im Mehrspielermodus: ein Spiel für Einsteiger und Profis.
- **Pro Boarder** 2/1999 – Schwache, schwierige Snowboardsimulation, die in allen Belangen enttäuscht.
- **Skispringen 2000** 3/2000 – Der Vorgänger schneidet trotz des gleichen Spielprinzips klar schlechter ab.

GRAFIK .... Befriedigend
Sportler ordentlich, Umgebung zweckmäßig.

SOUND .... Befriedigend
Kaum Soundeffekte, unspektakuläre Musik.

STEUERUNG .... Gut
Leicht zu beherrschen, schwer zu meistern.

MEHRSPIELER .... Gut
Motivierendes Kräftemessen mit Freunden.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 420 MB	HD: 420 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **16** Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD **16**
CDs pro Packung **1**

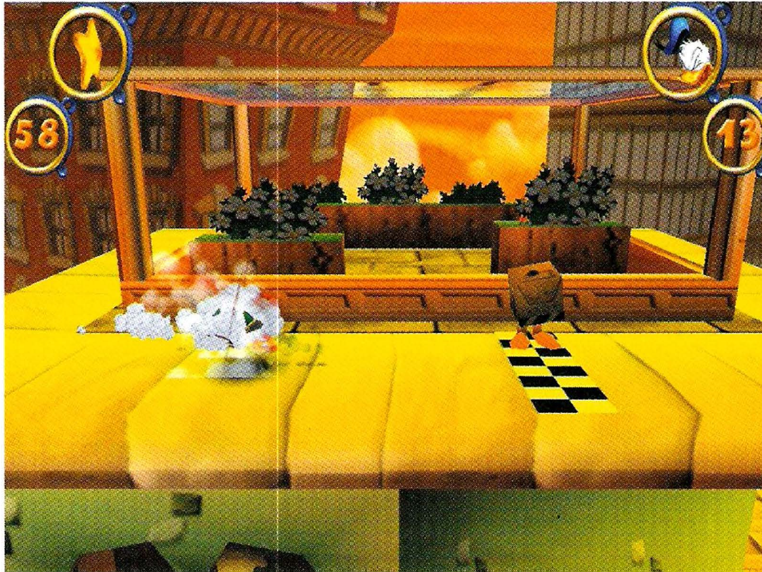
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Entenstark

In Disneys neuestem Actionstreich kommt Donald Duck zum Zuge.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Disney Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 8 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 24 Levels
- Pro Welt ein versteckter Bonuslevel
- Speichern nach Abschluss eines Abschnitts möglich
- Abwechselnd unterschiedliche Spielperspektiven
- Unblutig



ENTENTANZ Wenn Donald in einen Gegner rennt, mutiert er zum Choleriker: Dann stapft er kurz wild fuchtelnd durch die Levels und ist für ein paar Sekunden unverwundbar.

Die vertrottelte Ente ist allgemein als Pechvogel bekannt. Als Actionheld hat sie aber mehr Glück, was freilich nicht zuletzt an Disneys gutem Umsetzungshändchen liegt.

Aufruhr in Entenhausen: Die Reporterin Daisy nähert sich wagemutig dem Domizil des bösen Zauberers Merlock und geht schnurstracks in dessen Falle. Donald sitzt währenddessen vor der Glotze und muss mit ansehen, wie seine Liebste verschleppt wird. Der Enterich beschließt daraufhin kurzerhand, die Fährte aufzunehmen. Dazu schlägt sich Donald durch 24 abwechslungsreiche Levels, darunter ein idyllisches Waldgebiet, das traditionelle Entenhausen und alte Tempel. Droht eine Gegnerkollision, wirkt ein gut platzierter Faustschlag Wunder. Alternativ hopst man den Kontrahenten auf der Rübe herum, um sich ihrer zu entledigen. Wird die Lebensenergie knapp, empfiehlt sich das Aufsammeln der zahlreich verstreuten Sternchen, die ein Extraleben spendieren. Wer sich darüber hinaus die Mühe macht, in einer Welt alle zwölf Spielzeuge aufzuklauben, der darf sich in einer Bonuswelt austoben und dort mit Gustav Gans konkurrieren. Leider ist das Vergnügen aufgrund des geringen Umfangs recht schnell vorbei, bis dahin aber bietet das Spiel lockere Unterhaltung für Disney-Liebhaber.

Thomas Weiß

Putzige Grafik und eine einwandfreie Steuerung machen Quack Attack zum kurzweiligen Vergnügen, besonders für die jüngere Zielgruppe.

TESTURTEIL Donald Duck: Quack Attack

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Donald Duck: Quack Attack 2/01
Der simple und flüssige Spielablauf macht den Titel vor allem für jüngere Spieler interessant.

Pandemonium 2 6/98
Der „erwachsene" Genrevertreter ist schwerer und aufwendiger.

Disneys Tarzan 3/00
Noch eine Alternative der Marke light aus dem Hause Disney.

Rayman 2 12/99
Für ernsthafte Hüpfspielfans der zweifellos beste Titel.

Heart of Darkness 8/98
Gutes, zuweilen frustiges Actionspiel mit aufwendiger Präsentation.

GRAFIK ..... Gut
Stilvoller Comicstil, knallbunt und flüssig.

SOUND ..... Befriedigend
Keine Meisterleistung, aber zweckmäßig.

STEUERUNG ..... Sehr gut
Tadellose und unkomplizierte Steuerung.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
12xCD-ROM	12xCD-ROM
HD:250 MB	HD: 385 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

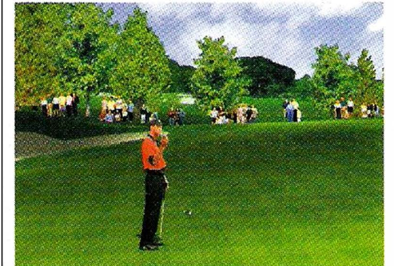
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

KURZTESTS

Tiger Woods PGA Tour 2001

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Headgate Studios** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



ENTNERVTER TIGER Über so knapp vergeigte Putts regt sich auch der Profi auf.

Für Kenner der Serie birgt die 2001er-Auflage von EA Sports' Golfsimulation keine Überraschungen. Neben den bekannten Einzelspielermodi treten Sie weiterhin übers Internet gegen die Profis im Mehrspielerpart an. Die Steuerung ist unverändert: Wie üblich bestimmen Sie die Schlagkraft per Mausklick, besonders schöne Schläge belohnt das Spiel mit TV-reifen Wiederholungen. Grafisch hinkt auch der 2001er Tiger der Konkurrenz hinterher: Die Kurse selbst können zwar überzeugen, Objekte wie Bäume, Zuschauer oder der Ball aber wirken noch immer wie aufgeklebt und Hauptakteur Tiger Woods präsentiert sich im selben Outfit wie im letzten Jahr. *(sg)*

SPIELSPASS 75%

Hellboy

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Cryo** ■ ANBIETER **Cryo** ■ USK **Ab 12 Jahren**



FRIEDHOFSDUELL Der Hellboy in einem Boxkampf mit einem teuflischen Untoten.

Hellboy ist ein Action-Adventure, das auf der bekannten Comicserie des amerikanischen Zeichners Mike Mignola basiert. Sie spielen ein rothäutiges Teufelswesen, das sich zusammen mit einigen Freunden auf die Jagd nach Zombies, Geistern und Monstern macht. Neben einer einigermaßen akzeptablen Grafik zeichnet sich *Hellboy* vor allem durch eine vollkommen abstruse Hintergrundgeschichte, beknackte Dialoge und absolut lächerliche Kämpfe aus. Die Rätsel beschränken sich weitgehend auf das Drücken von Schaltern und Hebeln. Wer auf unheimliche Unterhaltung mit besonderem Gruselfaktor steht, sollte sich statt *Hellboy* vielleicht eher an *Nocturne* oder das erste *Blair Witch*-Spiel halten. *(as)*

SPIELSPASS 62%

Unter aller Kanone

Olle Kamellen: Wieder einmal schlagen sich Orks und Menschen die Nasen platt.

FAKTEN ■ ANBIETER **Cryo** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 2 Gruppierungen
- 4 Völker
- 2 Kampagnen
- 3 Ressourcen
- Karten- und Kampagneneditor



WUSELPIXEL **Heldenhafte Menschen und üble, verdorbene Orks bekämpfen sich in frustrierend eintönigen Fantasylandschaften. Die einzelnen Animationsstufen können Sie zählen.**

Die Geschichte von den konkurrierenden Völkern der Menschen und Orks ist uralt und wurde schon oft erzählt – jedoch selten so langatmig und klischeehaft wie in diesem Spiel.

In Cryos Echtzeitstrategiespiel *Kingdom under Fire* haben Sie die Wahl zwischen dem so genannten hellen und dem dunklen Volk. Ersteres setzt sich aus Menschen und Elfen, letzteres aus Orks und Ogern zusammen. Beide Parteien haben nur eins im Sinn: den Gegner schnell aus dem Land zu treiben. Die Geschichte Ihres ausgewählten Volkes wird anhand eines Helden erzählt, den Sie unverletzt von Mission zu Mission mitschleppen müssen. Der Sieg wird grundsätzlich über die Taktik des Tank Rush errungen – es kommt letztlich immer nur darauf an, innerhalb einer bestimmten Zeit so viele Einheiten wie möglich zu produzieren und mit Ihrer Armee den Feind zu überrollen. Zusätzlich stehen Ihrem Helden noch Zaubersprüche zur Verfügung, mit deren Hilfe sich Gegner ausschalten lassen.

Grafik und Sound von *Kingdom under Fire* erinnern fatal an *WarCraft 2*. Auf den zweidimensionalen Karten wuseln kleine Pixelmännchen herum. Sehenswerte Effekte werden Sie in diesem 08/15-Strategiespiel ebenso wenig finden wie eine brauchbare Künstliche Intelligenz oder auch nur den kleinsten Funken Originalität.

Andreas Sauerland

Selbst das mittlerweile uralte WarCraft 2 hat den Kampf der Menschen gegen die Orks viel spannender erzählt.

TESTURTEIL Kingdom under Fire

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/1999
Die absolute Referenz in Sachen Echtzeitstrategie.

Age of Wonders 1/2000
Fantasy-Märchen mit rundenbasiertem Spielablauf.

Majesty 5/1999
Stark unterschätztes Fantasy-Epos mit viel Aufbau.

Warlords: Battlecry 9/2000
Gute Ansätze; technisch mangelhaft umgesetzt.

Kingdom under Fire 2/2002
Unterdurchschnittlich in jeder Hinsicht: ein Strategiespiel wie vom Reißbrett.

GRAFIK .... Ausreichend
Öde Kulissen in 800x600 Bildpunkten.

SOUND .... Befriedigend
Einschläfernder, monotoner Soundtrack.

STEUERUNG .... Befriedigend
Sogar der Mauszeiger agiert ungenau.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Wenige Spielmodi, langsam und eintönig.

54%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 120	Pentium II 233
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	BxCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

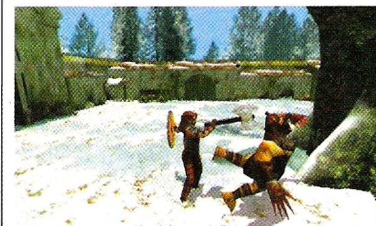
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

König Artus

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Cryo**
■ ANBIETER **Cryo** ■ USK **Ab 12 Jahren**



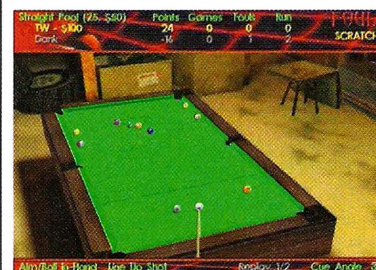
HOLZKÖPFE **Die Figuren bewegen sich so ungelenk wie Marionetten.**

Nach Odyssee und ägyptischem Altertum hat Cryos selbst ernannter Historikerklub den Sagenstoff um König Artus zu einem weiteren belanglosen Adventure aufgeblasen: Als heißblütiger Ritter oder findiger Paladin ziehen Sie darin durch die Zauberlandschaften um Camelot, kämpfen oft mit Sachsen sowie Familienproblemen und lösen gewöhnliche Rätsel. Meist sind Sie jedoch damit beschäftigt, Plätze zu finden, an denen überhaupt was geschieht. Viele Kulissen sind leer, viele Objekte bloß Attrappe. Amüsantes gibt's aber auch – die Animationen nämlich: Ritter staksen wie eingegipst und ihre Pferde wären mit Röckchen ganz prima Ballerinas. *(dk)*

SPIELSPASS 34%

Virtual Pool 3

■ GENRE **Pool-Simulation** ■ ENTWICKLER **Celeris**
■ ANBIETER **Virgin** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



DURCHBLICK PUR **Die Sicht lässt sich ganz nach Lust und Laune drehen.**

Im dritten Teil der *Virtual Pool*-Serie bekommt der Kenner bewährte Kost serviert: eine hervorragende Spielphysik und unzählige Einstellungsmöglichkeiten. Neu ist der Karriere-Modus: Sie spielen gegen eine Reihe von Opponenten um Bares und fordern nach und nach bessere Spieler heraus. Die Schauplätze umfassen Garagen, verruchte Kneipen oder das Strandhaus der berühmten Pool-Legende Jeanette Lee. Letztere taucht vor allem in den Tutorial-Videos auf, wo sie über die Grundlagen des Pool-Spiels referiert. Die schwächliche Mehrspieler-Unterstützung der Vorgänger wird durch das standardmäßig mitgelieferte Programm GameSpy endlich ausgemerzt. *(tw)*

SPIELSPASS 87%

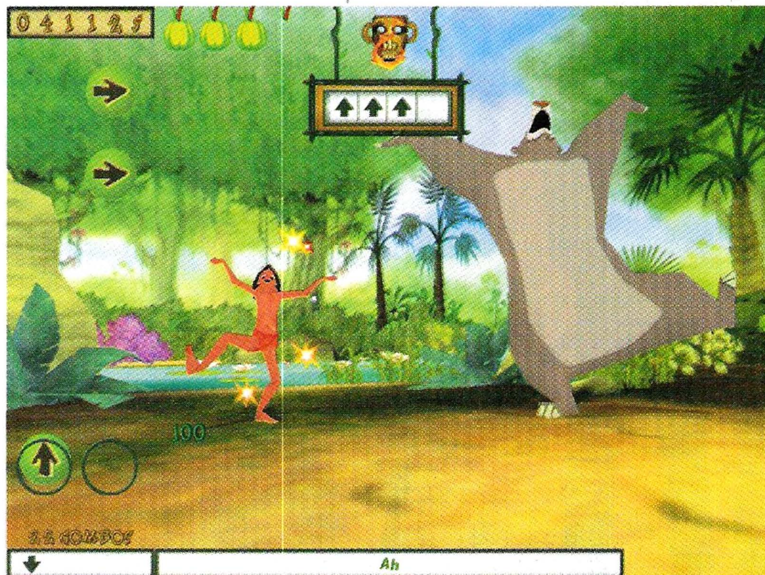
Fühl den Affenswing!

Tanzmatte plus Urwaldblues ergibt hemmungslose Hüftschwünge und Stimmung.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Disney Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 120,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Spezielle Tanzmatte
- 9 Lieder plus Extrasong von Lou Bega
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Traditionelle Karaoke
- Kurze Filmausschnitte
- Für Kinder UND Erwachsene

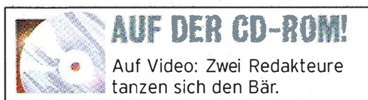


BÄR IN WALLUNG „Ich fühl' den Rhythmus kommen!", brummt Balu und lässt die Backen zucken. Auf der Tanzmatte tun's ihm Kids wie Erwachsene gleich.

Karaoke ist alt: Der DJ haut alte Hits rein – Teenager, Besoffene und aus gutem Grund verkannte Künstler grölen die Texte. Jetzt kommt das Pendant für Tänzer.

Auf dem Boden rollen Sie eine Matte aus, auf der vier Richtungsfelder markiert sind. Bei Belastung leiten selbige Impulse an den PC. Die *Groove Party* beginnt: Sie sind Mogli; Panter Baghira verspottet Sie und protzt mit geschmeidigen Sprüngen. Er singt im Musicalstil; dazu kommen von oben rhythmisch Befehlssymbole geschwebt – links, vor, Cha-cha-cha. Pausenlos anders; das müssen Sie nachtippeln. Dann kommen mehr Filmmusikanten: Die Elefanten trotten zu jazzigem Militär-Rummtata, Balu probiert's mit Gemütlichkeit, die Affen zappeln zu schnellem Blues, King Louie dirigiert eine Big Band, Schlange Kaa zischelt hypnotisch, die Geier rocken zu Ska, Tiger Shir Khan greift mit Steppentrommeln an und das süße Dorfmädchen trällert im Rumba-Takt. Auf Partys entstehen Highscore-Kämpfe, weil die Songs nach der ersten Runde direkt wählbar sind. Und am Ende sieht Mogli noch immer putzig aus – aber Sie schwitzen wie Schweine.

Daniel Ch. Kreiss



AUF DER CD-ROM!
Auf Video: Zwei Redakteure tanzen sich den Bär.

Moglis Windelpopo wackeln lassen: Im 120-DM-Doppelpack mit Tanzmatte ein Feierfez. Ohne Matte? Langweilig – aber 50 Mark billiger.

TESTURTEIL Dschungelbuch Groove Party

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 – Das beste erhältliche Jump & Run. Mit witzigem Superheld.
- **Tonic Trouble** 1/00 – Schön bunt, Zeichentrickstil, abgefahrene Hüpf-Action.
- **Tarzan** 3/00 – Der König des Dschungels springt auf bösen Tieren herum.
- **Groove Party** 2/01 – Bisher ein Unikum unter den Comic-Spielen: Getanzt wird nur hier. Für Mehrspieler absolut genial!
- **Tiny Tiger** 12/99 – Ein kleiner Tiger, der lieber zu Hause hätte bleiben sollen.

GRAFIK .... Gut
Figuren kriegen knuffige Tanzverrenkungen hin.

SOUND .... Sehr gut
Der bestgelaunte PC-Soundtrack aller Zeiten.

STEUERUNG .... Sehr gut
Mit Matte genial – ohne nix als schwachsinnig.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Rettet die langweiligsten Konfirmandenpartys.

51% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 470 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Der Meistertrainer

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Sports Int.** ■ ANBIETER **Eidos** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



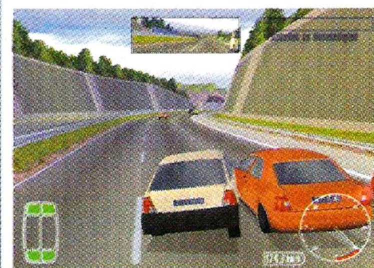
ZAHLENSALAT Hinter der biederen Oberfläche steckt ein komplexes Programm.

Hinter *Der Meistertrainer* steckt der erfolgreichste Fußballmanager Englands, der *Championship Manager Saison 00/01*. Das komplexe Programm legt sein Hauptaugenmerk auf die genretypischen Traineraufgaben, wobei sich die der Spieler im Grunde auf das Auswerten und Analysieren zahlreicher Statistiken beschränkt. Da es nicht einmal Spielszenen gibt, versprüht das Spiel den biederen Charme einer Tabellenkalkulation und schreckt Einsteiger mit einer Oberfläche, die jegliche intuitive Bedienung vermissen lässt, ab. Somit werden nur Fans mit einem Faible für Zahlenkolonnen und viel Geduld für die Einarbeitung Spaß mit dem Spiel haben. *(gv)*

SPIELSPASS 58%

Alarm für Cobra 11

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **VCC Entertainment** ■ ANBIETER **RTL Playtainment** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



RAMMBOCK Dutzende Karren werden ganz nach RTL-Vorbild verschrottet.

Die Weste der Autobahnpolizei ist nicht so weiß, wie uns die RTL-Serie suggerieren will: Ist im Spiel ein Kollege in Gefahr, legen Sie auf der Autobahn schon mal eine 180-Grad-Drehung hin und brettern mit 200 Sachen als Geisterfahrer über die Piste, um dem Berufsgenossen auszuhelfen. Außerdem machen Sie Terroristen durch Rammattacken unschädlich, wobei sich regelmäßig unbeteiligte LKWs überschlagen. Übrigens sind die Strecken laut Anleitung authentisch, und zwar über Hunderte von Kilometern – wer also schon immer mal wissen wollte, wie der Kurvenverlauf deutscher Autobahnen aussieht, der greift zu. Schade nur, dass sich die Texturen alle zwei Meter wiederholen. *(tw)*

SPIELSPASS 20%

Terror im Internet

Laden und Sichern! Die entschärfte deutsche Version des beliebten Online-Shooters steckt im HL-Generations-Pack.

■ ENTWICKLER **Valve/Counter-Strike.net** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 23 Waffen
- 13 Mehrspieler-karten
- Bestandteil des *Half-Life-Generations-Pack*
- Verkaufsversion inklusive Tutorial
- Zusätzliche Karten gratis im Internet erhältlich

Neben Counter-Strike bietet das Generations-Pack Half-Life, Opposing Force und Team Fortress Classic.

***Half-Life* ist nicht zu stoppen: Über zwei Jahre nach Veröffentlichung erfreut sich der preisgekrönte Action-Knaller ungebrochener Beliebtheit im Internet.**

Der anhaltende Erfolg des nicht mehr ganz taufrischen Shooters lässt sich mit zwei Worten erklären: *Counter-Strike*. Das bisher erfolgreichste Online-Spiel überhaupt, das als *Half-Life*-Mod (Modifikation) das Licht der Welt erblickte, verfügt nach wie vor über eine riesige internationale Fangemeinde. Die kürzlich erschienene Version 1.0 wird von Valve nun im Rahmen des *Half-Life-Generations-Pack* im Verkauf angeboten. Sie entspricht grundsätzlich der jüngsten Online-Version, die weiterhin kostenlos aus dem Netz heruntergeladen werden kann und sich auch auf der aktuellen Heft-CD/-DVD befindet. Ein zusätzliches Schmankerl ist der Hinderniskurs, in dem der Spieler – ähnlich wie in *Half-Life* – von einem unsichtbaren Instruktor in die Geheimnisse des Spiels eingeführt wird.

Die zweite wichtige Veränderung betrifft nur die deutsche Version, in der es wesentlich softer als im Original zugeht: Blut ist hier (falls überhaupt sichtbar) gelb statt rot. Außerdem entfernte man die Todesanimationen. Wird ein Gegner ausgeschaltet, setzt er sich in schmollender Pose auf seinen Allerwertesten und verschwindet nach einigen Sekunden. Davon abgesehen entspricht das Spiel haargenau dem Original: Auf 13 Karten, die nach drei unterschiedlichen Spielprinzipien funktionieren, kämpft das Antiterror-Team gegen eine Gruppe Terroristen. Im klassischen Modus steht die Rettung von Geiseln auf dem Plan, in den Entschärfungs-Levels müssen die Verbrecher eine Bombe an einem bestimmten Ziel anbringen und auf den Assassination-Karten schützt die Antiterror-Einheit einen Promi vor den Anschlägen der Schurken. Für jede erfolgreiche Aktion, wie das Ausschalten eines Gegners oder die Rettung einer Geisel, erhalten die Spieler Geldbeträge, die in der nächsten Runde in den Kauf der realistisch simulierten Waffen investiert werden können.

Sascha Gliss

GEMÜTLICHES SIT-IN Was hier aussieht wie das Treffen einer Selbsthilfegruppe, ist tatsächlich das Ergebnis der geänderten Todesanimationen der deutschen Counter-Strike-Version.

CAMPING IN ITALIEN Im Gegensatz zu anderen Shootern gehört taktisches Campen in Counter-Strike oft zum guten Ton.

AUF DER CD-ROM!
Probieren Sie's aus: Gleich *Counter-Strike 1.0* installieren!

MEINUNG

Entschärfte, aber immer noch gute Alternative zur Originalversion aus dem Netz.

Sascha Gliss

Für schlappe 50 Mark soll das Generations-Pack über die Ladentheke gehen. Ein Schnäppchen, das sich aber nur für Spieler empfiehlt, die noch keine Version der Shooter-Legende im Schrank haben. *CS*-Fans, die nicht unbedingt auf eine deutsche Version des Spiels angewiesen sind, sollten den Geldbeutel schonen und sich per Internet oder PC Games mit Updates und Mods eindecken.

TESTURTEIL Counter-Strike

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Counter-Strike** 2/01 – Großartiger 3D-Shooter mit taktischen Elementen, nur für Mehrspieler-Partien interessant.
- **SWAT 3: Elite Edition** 1/01 – Taktisch fordernd. Praktische Kommunikation im Mehrspielermodus.
- **Rogue Spear** 11/99 – Spielerisch ähnlich anspruchsvoll wie *SWAT 3*, riesige Waffenauswahl.
- **Delta Force: Land Warrior** 2/01 – Die unterdurchschnittliche KI vergällt in der Kampagne den Spielspaß.
- **Hidden & Dangerous** 9/99 – Beinharte 3D-Taktik im Zweiten Weltkrieg. Fortsetzung bereits in Arbeit.

GRAFIK ... Gut
Stark verbesserte Version der *Half-Life*-Grafik.

SOUND ... Gut
Realistische Waffengeräusche, Funkverkehr in Deutsch.

STEUERUNG ... Sehr gut
Äußerst präzise Maussteuerung, frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER ... Sehr gut
Ausgeklügelte Spielmodi, riesige Fangemeinde

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium III 500
24 MB RAM	128 MB RAM
4 xCD-ROM	4 xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD ... 1
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

Grauen in Mull

Auf der Kinoleinwand macht die Mumie eine bessere Figur.

FAKTEN ■ ANBIETER **Rebellion** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **N. n. b.**

AUF EINEN BLICK
- Original-Filmmusik
- Speichern nur nach Levelende möglich
- Helden aus dem Film
- 10 Waffen



DREIKAMPF **Sobald mehr als ein Zombie hinter Rick her ist, bedarf es komplizierter Ausweichmanöver, um den Schlägen der Feinde zu entgehen.**

Die Mumien aus dem antiken Ägypten sind seit dem gleichnamigen Kinoerfolg keine Staubfänger mehr. Sie erwachen stattdessen zum Leben und terrorisieren Abenteurergruppen.

Ein Bandagenträger hebt sich besonders aus der Masse der präparierten Toten hervor: Imhotep. Uralte Beschwörungsformeln hauchen dem einstigen Frauenhelden neues Leben in die rostigen Knochen, woraufhin dieser fortan durch die Grüfte schleicht – in der Absicht, seinem untoten Dasein ein Ende zu setzen. Da besagte Leiche über eben jene geht, will Rick O'Connor dem destruktiven Feldzug Einhalt gebieten. Das geschieht in klassischer *Tomb Raider*-Manier: Sie navigieren Rick mit Blick über seine Schulter durch Grabstätten und Lavahöhlen und lenken ihn sicher über Bodenfallen und scheinbar unüberwindbare Abgründe. Oft springen dem Protagonisten dabei Untote an die Gurgel, die Sie mittels gezielter Säbelhiebe oder gar Maschinengewehrsalven erneut das Zeitliche segnen lassen. Regelmäßig geht aufgrund der hakeligen Steuerung und der ungenauen Kollisionsabfrage ein Heldenleben flöten, was ob der fehlenden Möglichkeit, das Spiel jederzeit zu sichern, ziemlich frustriert. Ohnehin will nicht so recht Freude aufkommen: Dafür ist die Grafik zu grob und der Spielablauf zu altbacken.

Thomas Weiß

In der Masse hochwertiger Konkurrenzprodukte geht Die Mumie gnadenlos unter – da hilft auch keine Filmlizenz.

TESTURTEIL — Die Mumie

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Drakan 10/1999
DIE Alternative zu Lara: *Drakan* ist die hochwertigste Kopie.

TR 5: Die Chronik 1/2001
Die gemischten Abenteuer der Lara sind für Fans ein Muss.

Rune 12/2000
Deutlich actionbetonter und spaßiger als *Die Mumie*.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 11/2000
Julies Abenteuer ist im doppelten Sinne kurzweilig.

Die Mumie 2/2001
Miese Grafik, unausgereifte Steuerung und die Speicherfunktion ziehen *Die Mumie* ins Mittelmaß.

GRAFIK .... Mangelhaft
Zu kleine Sicht, rucklig und grob dazu.

SOUND .... Gut
Geniale Musik, aber Sound nur Durchschnitt.

STEUERUNG .... Ausreichend
Unkontrollierte Steuerung, bewirkt oft Frust.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

51%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium II 350
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 825 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Vyruz

■ GENRE **Shoot 'em Up** ■ ENTWICKLER **C²V**
■ ANBIETER **CDV** ■ USK **Ab 12 Jahren**



KRACHBUMM **Schöne Explosionen, aber die Hintergrundgrafik ist arg trist.**

Vyruz gehört zur aussterbenden Gattung der reinrassigen Ballerspiele. Sie steuern per Maus oder Joypad einen waffenstarrenden Zukunftsgleiter durch isometrische Science-Fiction-Labyrinthe. Munition, Schildverstärker und neue Ballermänner finden Sie in Kisten, Gegner an jeder Ecke. Diese hinterlassen beim Ableben nicht nur hübsche Feuerbälle, sondern auch erhöhte Barschaften auf Ihrem Konto. Die Kohle brauchen Sie, um an bestimmten Punkten abzuspeichern. *Vyruz* kann Genrefans mit satten 24 Levels, unzähligen Gegnern und einem motivierenden Extrawaffensystem durchaus eine Weile bei der Stange halten, ist aber insgesamt einfach nicht mehr zeitgemäß. *(rs)*

SPIELSPASS 59%

Woody Woodpecker Racing

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Konami**
■ ANBIETER **Konami** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



EINZELKÄMPFER **Die ungenaue Steuerung macht Woody Woodpecker zum Bruchpiloten.**

Woody Woodpecker Racing ist ein Rennspiel, in dem Sie mit der bekannten Comicfigur oder einem ihrer fünf Cartoon-Kollegen in kleinen Buggies über mehr oder minder einfallsreiche Strecken düsen. Auf der Straße liegende Power-Ups bewirken, dass sich die gegnerischen Wagen verlangsamen beziehungsweise das eigene Gefährt beschleunigt, Sprengladungen verschießt oder Tomaten auf die Konkurrenten wirft. Neben der einfallslosen und klobigen Grafik fällt vor allem die ungenaue Steuerung auf. Durch das völlig indiskutable Fahrverhalten der Vehikel wird ein Sieg in fast jeder Runde zum reinen Glücksspiel. Besonders enttäuschend ist außerdem der fehlende Mehrspielermodus. *(as)*

SPIELSPASS 20%

Die über Leichen schleichen

Als Mitglied einer Spezialtruppe sind Sie weltweit auf Terroristenjagd – in schicken Voxel-Landschaften.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Novalogic** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Eine Kampagne
- 30 Missionen
- 22 Feuerwaffen
- 10 weitere Ausrüstungsgegenstände
- Sieben Mehrspielermodi
- Multiplayer-Sprachsystem

Das Zielfernrohr enthüllt ein Zucken in dem 500 Meter entfernten Fleck. Gefühlvoll bringen Sie das Fadenkreuz mit dem Pixelhaufen in Einklang und klicken ab. Gratulation, Sie haben einen Einsatz der Delta Force überstanden.

Diese ominöse US-Einsatztruppe rückt angeblich immer dann aus, wenn irgendwo auf der Welt eine brenzlige Situation schnell und unbemerkt bereinigt werden soll. In der Rolle eines Mitglieds dieser Killertruppe ballern Sie sich in *Delta Force: Land Warrior* durch 30 Einsätze von Ägypten über Japan bis nach Mexiko. Dabei sind Sie im Gegensatz zu den Vorbildern nur selten mit Partnern unterwegs, sondern räumen in Rambo-Manier allein mit den Terroristen auf. Die stellen sich alles andere als clever an: Wenn Sie einen Hügel erklimmen, können Sie die Bösewichter meist seelenruhig aus einigen hundert Metern Entfernung mithilfe des Zielfernrohrs ausknipsen. Viel Können erfordert das nicht, denn die Gewehre treffen auch ohne viel Vorhalten immer ins Schwarze. Gefährlich wird's vor allem durch die schiere Masse an Feinden und dadurch, dass Ihr Alter Ego schon nach ein, zwei Treffern sein Bildschirmleben aushaucht. Das sorgt immer wieder für Adrenalinschübe, wenn Sie um die Ecke biegen und einem maskierten Übeltäter Auge in Auge gegenüberstehen. Die Einsätze selbst sind mit ihrem Abwechslungsreichtum das Glanzstück von *Delta Force: Land Warrior.* Mal müssen Sie aus einem fernöstlichen Tempel Geiseln befreien, mal sich aus einem Hinterhalt in einer staubigen Westernstadt befreien, mal unter Zeitdruck eine versteckte Bombe entschärfen. Schade nur, dass die in ein starres Skript-Korsett gezwängten Missionen immer wieder gleich ablaufen.

Novalogics Voxel-Technologie glänzt schon seit Jahren mit riesigen, natürlichen Terrains. Allerdings pixelten selbige systembedingt immer stark auf. Jetzt haben die Programmierer einen Weg gefunden, die Weichzeichnerfunktionen moderner 3D-Beschleuniger zu nutzen. Dadurch ist die Grafik außerdem schneller geworden und erlaubt nun nahtlose Übergänge zwischen riesigen Gebäudekomplexen und weiten, hügeligen Außenlandschaften.

Rüdiger Steidle

Für Scharfschützen: Meistens erledigen Sie die Bösewichter aus sicherer Entfernung.



TOD VON OBEN In dieser Mission fliegt Sie ein Hubschrauber in ein Terroristencamp. Noch in der Luft geht das Spektakel los. Wenn Sie nicht schnell genug sind, schmiert der Heli ab.



Spannend, aber zu kurz. Die Gegner sind einfach keine Herausforderung.
Rüdiger Steidle

MEINUNG

Offenbar hat Novalogic die ganze Entwicklungszeit in die Grafikengine gesteckt. Denn die schon in Teil 1 und 2 miese KI ist keinen Deut besser geworden. Was mich einzig motiviert hat, die Kampagne weiterzuspielen, waren die einfallsreichen, spannend designten Missionen. Dafür kann ich *Land Warrior* im Mehrspielermodus allen ans Herz legen, die eine Alternative zu *Counter-Strike* suchen.



SCHAU MIR IN DIE AUGEN Manchmal bekommen Sie Unterstützung von verbündeten Soldaten. Leider sind die genauso dämlich wie die Feinde.

TESTURTEIL Delta Force: Land Warrior

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Project I.G.I. 1/01
Übertrifft *Delta Force* in allen Bereichen. Leider ohne Speicherfunktion.

SWAT 3 EE 1/01
Hier kommen Taktik und Team-Aspekt stärker zum Tragen.

Rogue Spear 11/99
Red Storms Shooter glänzt durch hohen Taktikanteil und Spannung.

Delta Force: LW 2/01
Schade um die gut gemachten Missionen: Die KI macht viel von der Atmosphäre wieder zunichte.

Hidden & Dangerous 9/99
Rogue Spear im Zweiten Weltkrieg. Auch mit KI-Problemen.

GRAFIK .... Gut
Sehr natürliche, aber detailarme Landschaften.

SOUND .... Befriedigend
Realistische Waffensamples, schwache Sprache.

STEUERUNG .... Gut
Das erste Delta Force mit Speichermöglichkeit.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Macht dank zahlreicher Spielmodi lange Spaß.

76%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	Pentium III 750
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 220 MB	HD: 550 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet 50
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **SCHLAGENDE VERBINDUNG** Im Jahre 2000 begeisterten Deus-Ex-Superheld Denton, Nachwuchspirat Guybrush und das Helden-Ensemble aus Blizzards Diablo 2.

Das Jahr der Superhelden

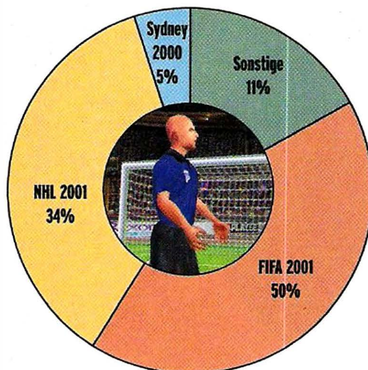
Im vergangenen Jahr verzückten Strategiespiele wie Age of Empires 2 oder C&C 3: Der Tiberiumkonflikt die Mehrzahl der Käufer, diesmal zählen vor allem Titel aus dem Abenteuer-Genre zu den Top Ten der bestverkauften Spiele. Welchen Spielhelden kürten unsere Leser zum Helden des Jahres 2000?

Jeweils etwa eine halbe Million Mal verkauften sich die beiden Strategiespiele *Age of Empires 2* und *C&C 3* bis heute allein in Deutschland. Dem neuesten *C&C*-Titel aus dem Hause Westwood, *Alarmstufe Rot 2*, gelang es nur eine Woche lang, die Spitzenposition der Verkaufscharts zu halten; in der ersten Dezemberwoche verdrängte ihn das Abenteuer-Duo Lara Croft aus *Tomb Raider: Die Chronik* und Guybrush Threepwood aus *Flucht von Monkey Island*. Die begehrte Gold-Auszeichnung des Branchenverbandes VUD für über 100.000 verkaufte Exemplare erhielten dieses Jahr als einzige Echtzeitstrategie-Titel *Alarmstufe Rot 2* und *Sudden Strike*, Platin (200.000 verkaufte Exemplare) gab's für *Die Sims* und *Diablo 2*. Diese beiden Produkte werden von unseren Lesern heiß geliebt, von den *Sims* war nicht einer der vielen tausend Umfrageteilnehmer enttäuscht. Die putzige Alltagssimulation konnte sich in den Kategorien „Innovativstes Spiel" und „Überraschung des Jahres" jeweils auf Platz Zwei festsetzen. Ganz oben landete Dauersonnenbrillenträger J. C. Denton

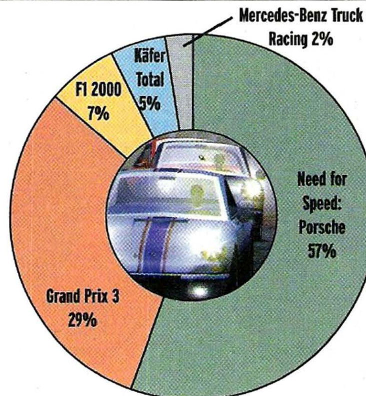
Diablo 2 und Die Sims verkauften sich hunderttausendfach. Zusätzlich gab's fette 90er-Wertungen und Platin-Auszeichnungen.

2:1 für Electronic Arts

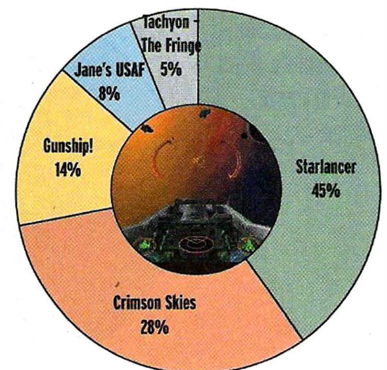
QUASI-MONOPOL Der kanadische Hersteller produziert die besten Sport- und Rennspiele



Bestes Sportspiel



Bestes Rennspiel



Beste Simulation

aus Warren Spectors *Deus Ex* (siehe Kasten „Triathlonmeister"), der zudem den Preis als bestes Spiel beim erstmals ausgelobten „Spiele-Oscar" ETAINA gewann. Kurz vor Weihnachten machten sich Lara und Guybrush auf den Weg, um neue Abenteuer zu bestehen. Über Laras Sprungkünste waren die meisten Spieler diesmal nicht erfreut, sie wurde nur selten als liebste Heldin in der Kategorie „Action-Adventure" genannt. Image-Probleme sind dem charmanten Möchtegernpiraten Guybrush fremd: Ihm gelang ein klarer Sieg, wobei seine Konkurrenten nicht minder schlagkräftig waren. Lara trat gegen den supercoolen Agenten J. C. Denton und die taffe Heavy-Metal-F.A.K.K.-2-Superbraut Julie an – ohne jede Chance. Kalauerkönig Guybrush Threepwood hatte leichtes Spiel im Kampf gegen die oftmals begriffsstutzige April aus *The Longest Journey*, er becircte drei viertel aller Leser mit seinem Lausbubencharme.

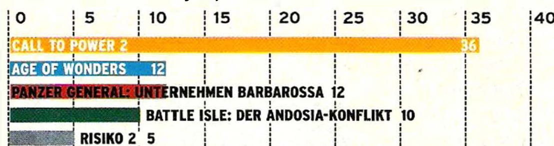
1999 waren mit *Unreal Tournament*, *Q3A* und *Half-Life: Opposing Force* gleich drei qualitativ extrem hochwertige Ego-Shooter veröffentlicht worden. In diesem Jahr schossen einzig die Helden der Titel *Elite Force* und *Gunman* scharf genug, um in den Fachmagazinen wenigstens höhere 80er-Wertungen abzusahnen. Auf sichere Gewinner wie *Half-Life 2*, *Unreal Tournament 2* und *Doom 3* werden Fans noch ein Weilchen warten müssen. Die 99er Action-Spitzentitel sind weiterhin beliebt, wegen seines vielseitigen Mehrspieler-Modus gewann *Unreal Tournament* einen ersten Platz, in der Kategorie Online-Spiel begeistert das kostenlose *Half-Life*-MOD *Counter-Strike*, derzeit der meistgespielte Ballerspaß via Internet.

Das Simulationsgenre dümpelt seit Jahren vor sich hin; in diesem Jahr kamen mit *Crimson Skies* und *Starlancer* nur zwei Highlights auf den Markt, die Spieler dazu verleiteten, in virtuelle Flugmaschinen zu steigen und Jagd auf gegnerische Piloten zu machen. In den Verkaufs-Charts flogen beide Titel nicht lange ihre Loopings, Microsofts witziges *Crimson Skies* drehte nur eine kurze Ehrenrunde. Größere Auswahl gab's im Rennspielsegment. *Mercedes Benz Truck Racing*, *Käfer Total* und *Rally Masters* wurden von dem jüngsten Teil der *Need for Speed*-Serie auf

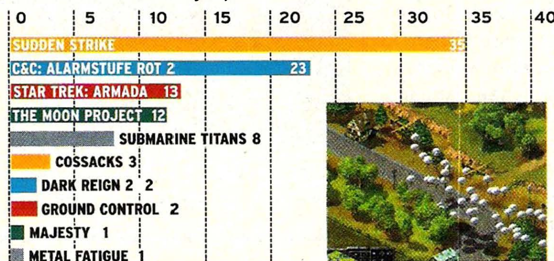
Feldherren-Träume

In Deutschland sind Strategiespiele die größten Renner. Ihr Marktanteil liegt bei rund 25 Prozent.

Bestes Rundenstrategiespiel



Bestes Echtzeitstrategiespiel

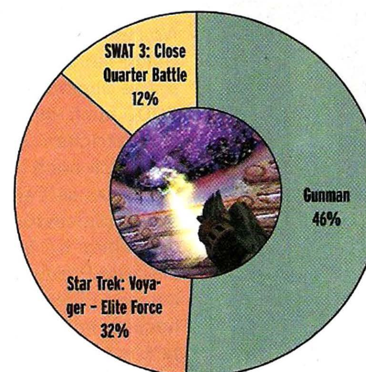


Bestes Aufbaustrategiespiel/Beste Wirtschaftssimulation

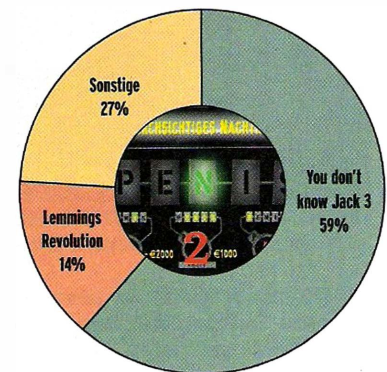


You don't know Major Archer

LASS ES KRACHEN! Die Technik ist nicht wichtig, der Spielspaß entscheidet.



Bestes Actionspiel

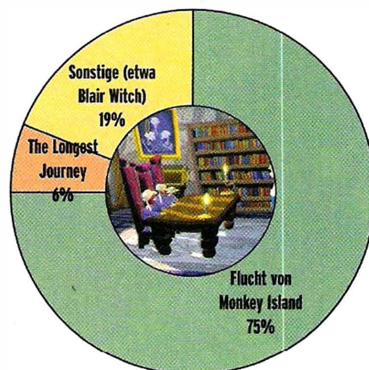


Bestes Denkspiel/Ratespiel

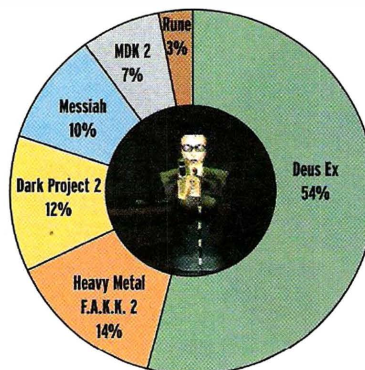
Superagent J. C. Denton rettet die Welt. Als Belohnung streicht der Held des Action-Rollenspiels Deus Ex drei erste Plätze ein.

Die durch die Hölle gehen

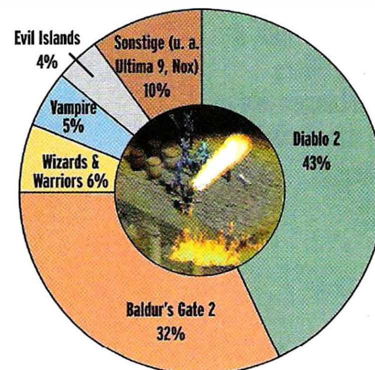
HELDEN WIE WIR? Spiele mit starken Charakteren kommen bei den meisten Abenteuer-Freunden gut an.



Bestes Adventure



Bestes Action-Adventure



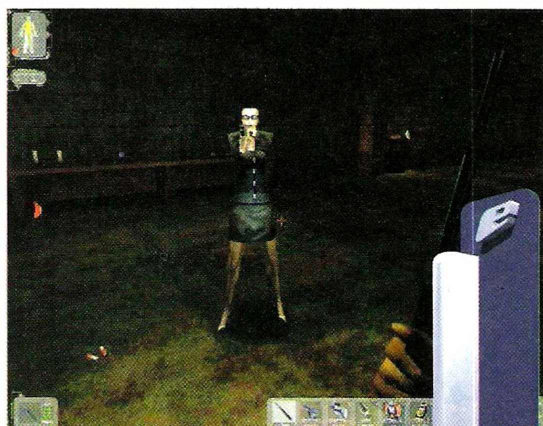
Bestes Rollenspiel

hintere Plätze verwiesen. Einzig *Grand Prix 3* schnupperte kurz am Auspuff von *Need for Speed Porsche*, jeder vierte Hobby-Rennfahrer trat begeistert aufs Formel-1-Gaspedal. In der Nischenrubrik „Bestes Ratespiel" konnte sich Schnodderschnauze Jack an die Spitze labern, *You don't know Jack 3* war für die meisten Leser der witzigste und kurzweiligste PC-Spaß.

Triathlonmeister

Das Debakel um *Daikatana* schadete Ion Storm. Warren Spector stellte mit *Deus Ex* den Ruf der Firma her.

Mit Geduld, Geschick und gelegentlichen Gewalttaten eroberte J. C. Denton die Herzen der PC-Spieler. Die Fachpresse war gleichfalls begeistert und vergab Höchstwertungen für *Deus Ex*. Unsere Leser wählten den Genremix zum besten Action-Adventure, hielten es für das innovativste Spiel und die größte Überraschung des Jahres. Ion Storm wurde als zweitliebste Entwicklerfirma des Jahres 2000 genannt.



FIGUREN, GEGENSTÄNDE UND GEBÄUDE wirken wirklichkeitsnah, Dentons Einsatzorte authentisch.

AUF DER DIESJÄHRIGEN ETAINA sahnte die Vertriebsfirma Eidos zwei Mal ab: *Deus Ex* wurde als „Bestes Action-Spiel" und als „Bestes Spiel" aller Genres mit der Trophäe ausgezeichnet.

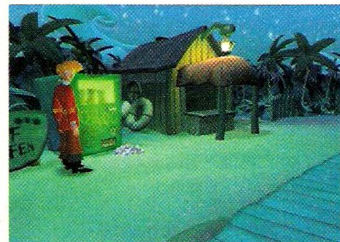
Die Serie hat im nächsten Jahr gute Chancen, eine Spitzenposition zu erreichen: Hersteller Take 2 wird weitere PC-Partys mit Jack-Spielchen versorgen, die Konkurrenz bietet dröge TV-Serien-Umsetzungen wie *Wer wird Millionär?*

Mehrere vielversprechende Titel, die für 2000 angekündigt waren, haben die Hersteller aufs nächste Jahr verschoben. Der vierte Teil der *Siedler*-Serie wird sich im Dezember 2001 um den Spitzenplatz bemühen müssen, wobei den Knuddelmännchen gewiss die Kampfkühe von *Black & White* mächtig Konkurrenz machen werden. Der Genremix von Stardesigner Peter Molyneux (siehe *Black & White*-Bericht ab Seite 44) wird von unseren Lesern am meisten herbeigesehnt. Weitere Kandidaten für die oberen Regionen der Beliebtheitsskala im Strategie-Segment sind das Westwood-Produkt *Emperor: Battle for Dune* und *Empire Earth*, das ambitionierte Projekt des *Age of Empires*-Machers Rick Goodman. Qualitativ hochwertige Rollenspiele sind für die nächsten Monate nicht angekündigt. Zwischen Januar und Oktober 2000 erschienen *Baldur's Gate 2, Vampire, Icewind Dale, Planescape Torment, Ultima: Ascension* sowie die Action-Rollenspiele *Nox* und *Diablo 2*: Damit hat das Genre seine langjährige Dämmerphase überwunden und im Jahr 2000 auch kommerziell Lorbeeren eingestrichen. *Baldur's Gate 2* tummelt sich noch immer in den Top Ten – und das seit Mitte Oktober. Im Sportspielsektor ist alles beim Alten geblieben: EA Sports bringt erstklassige Produkte heraus, die Konkurrenz bleibt in der Nachwuchsliga hocken. Im Dezember veröffentlichte Electronic Arts zwei Produkte die bewiesen, dass sich der Branchenführer nicht nur auf Altbewährtes

Heldenzeit

In unserem nächsten Feedback kommen Guybrush & Co. zu Wort.

Seit der Veröffentlichung des vierten Teils der legendären Abenteuer-Serie *Monkey Island* hoffen Genrefreunde, dass sie auch in Zukunft knifflige Rätsel und wortwitzgewaltige Dialoge auf dem Monitor erleben werden. Die Zahl der hoffnungsvollen Neuankündigungen ist bescheiden und in den Verkaufsregalen sind aktuelle Top-Adventures seltene Gäste. Wir möchten von Ihnen wissen, was Sie von modernen Adventures erwarten und was Sie an den Klassikern gemocht haben. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter www.pcgames.de.



GUYBRUSH LÄSST'S KRACHEN Im Jahre 1999 erlebte das Genre seinen Tiefpunkt.

verlässt: *American McGee's Alice* und *No One Lives Forever* überzeugten die PC-Games-Redaktion mit skurrilen Ideen und witzigen Spielkonzepten, für unsere Auswertung kamen beide zu spät.

Das Leservotum deckt sich größtenteils mit den Wertungen der PC Games, von der Redaktion ausgezeichnete und mit Spitzenwertungen bedachte Spiele kamen bei den Lesern gut an.

Peter Kusenberg

Im Jahre 2000 hat der Mehrspieler-Modus an Bedeutung gewonnen. Counter-Strike, Unreal Tournament und Diablo 2 via Battle.net waren ebenso beliebt wie Einzelspielertitel à la Deus Ex.

Das schönste Hobby der Welt

Tausende PC-Games-Leser nahmen an unserer Umfrage teil und stimmten über die Qualitäten der Titel jedes Genres ab. In sechs weiteren Kategorien wählten sie die jeweils besten Spiele und Hersteller aus.

Multiplayer-Spiel des Jahres



Jeder Vierte liebt *Unreal Tournament*. Der Turnier-Shooter konnte sich knapp vor Dauerbrenner *Half-Life* (18%) und dem Superseller *Diablo 2* (16%) wegen seines überragenden Mehrspieler-Modus auf Platz Eins platzieren.

Entwickler des Jahres



25 Prozent aller Befragten votierten für *Diablo 2*-Hersteller Blizzard. Als Dankeschön wählten 17% *Deus Ex*-Produzent Ion Storm auf den zweiten und mit jeweils 11% BioWare (*Baldur's Gate 2*) und EA Sports (*FIFA 2001*) auf den dritten Platz.

Bestes Online-Spiel



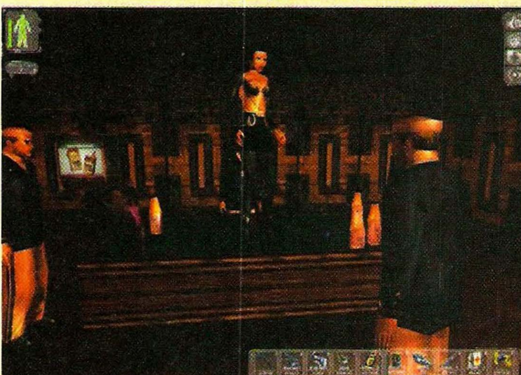
Das *Half-Life*-MOD *Counter-Strike* ist für 60% aller Befragten das kurzweiligste Online-Spiel; Internationale Server-Statistiken bekräftigen dieses Votum. Rollenspiele wie *Ultima Online* (11%) und *Everquest* (5%) können da nicht mithalten.

Innovativstes Spiel des Jahres



39% meinen: Richtungsweisender als *Deus Ex* ist kein anderes Spiel. Am zweitinnovativsten: *Die Sims*. Das grafisch spektakuläre Action-Adventure *Heavy Metal F.A.K.K. 2* landete abgeschlagen auf dem dritten Platz (5%), knapp vor Mitbewerber *MDK 2* (4%).

Überraschung des Jahres

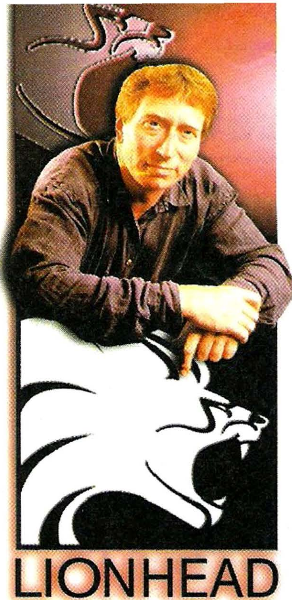


Deus Ex (26%), *Gunman* (16%), *No One Lives Forever* (15%) und *Die Sims* (12%) wurden von vielen anfangs unterschätzt, doch die Spielqualität überzeugte schließlich auch notorische Skeptiker. *Diablo 2* und *Sudden Strike* gingen hier leer aus.

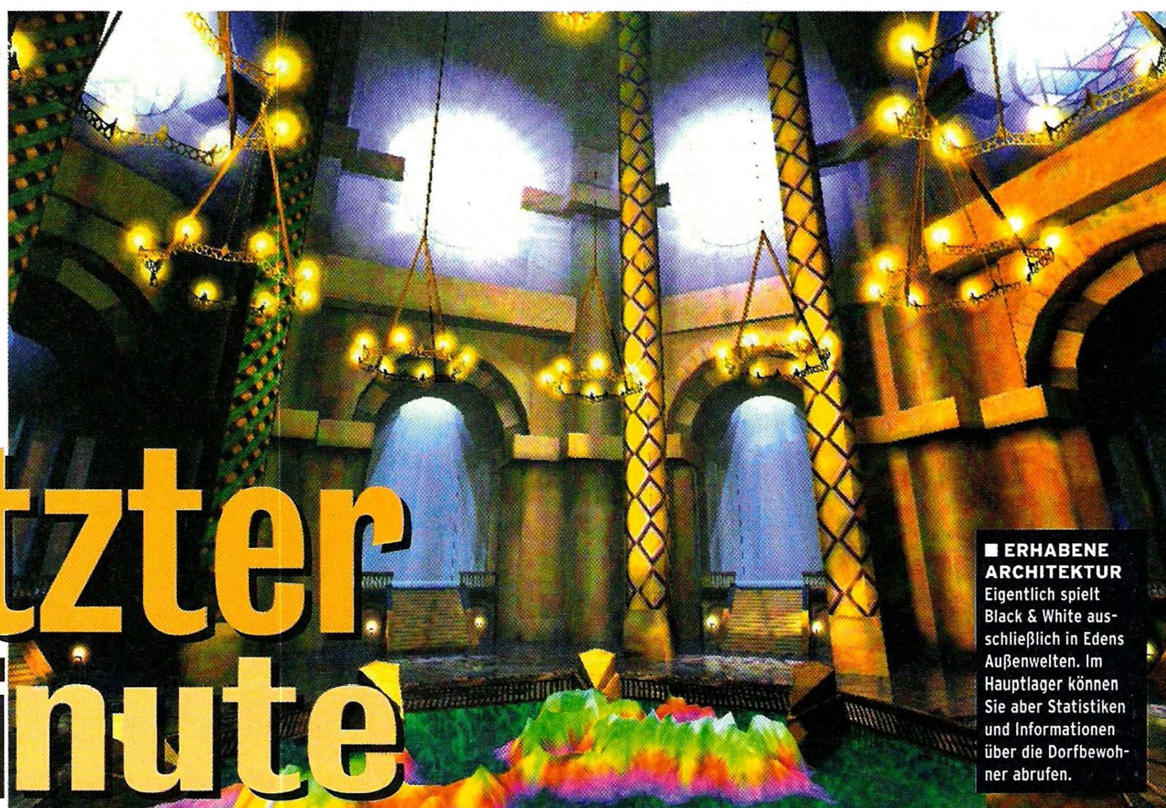
Enttäuschung des Jahres



Nicht zuletzt wegen der veralteten Grafik mussten die Macher von *Alarmstufe Rot 2* viel Kritik einstecken. Die Westwood Studios geben jetzt mächtig Gas, um mit dem 3D-Spiel *Emperor: Battle for Dune* technologisch wieder ganz vorne mitzumischen.



In letzter Minute



■ ERHABENE ARCHITEKTUR Eigentlich spielt Black & White ausschließlich in Edens Außenwelten. Im Hauptlager können Sie aber Statistiken und Informationen über die Dorfbewohner abrufen.

Das Finale hat begonnen. Aber während der Termin der Fertigstellung von Black & White immer näher rückt, stoßen wir immer wieder auf unvorhergesehene Probleme.

James Leach, der mittlerweile praktisch im Büro wohnt, ist permanent damit beschäftigt, die Skripts (Drehbücher) für das Spiel zu schreiben und umzuarbeiten, damit sämtliche Änderungen und Verbesserungsvorschläge des Teams in buchstäblich letzter Minute noch integriert werden können. Diesen Monat gibt er uns einen Einblick in seine Arbeit und den Stress, den die Schlussphase von *Black & White* mit sich bringt. Die Fragen und Problemstellungen zu *Black & White* werden mehr und mehr. Auf uns lastet ein unglaublicher Druck und obwohl die Bug-Liste zusehends schrumpft, ist die Atmosphäre im Büro noch immer eine Mixtur aus Aufregung und leichter Torschlusspanik. Unsere Programmierer beschäftigen sich mittlerweile auch schon aus reinem Spaß mit dem Spiel. Es klingt vielleicht ungewöhnlich, aber vor nicht allzu langer Zeit war der einzige Grund, warum sich Leute mit *Black & White* beschäftigten, noch die Suche nach Fehlern – jetzt sieht man gelegentlich, wie jemand schlichtweg aus Begeisterung die Missionen spielt. Trotzdem ist noch nichts wirklich fertig. Die Änderungen gehen weiter.



ES WERDE LICHT Eine Infrarot-Ansicht wurde abgelehnt – als Gott haben Sie genug Möglichkeiten, die Dunkelheit zu erhellen.

„Hey, liegt das an mir oder ist die Landschaft etwas zu dunkel, wenn man extrem böse ist?", rief unser Online-Genie Georg Backer eines Tages aus. Augenblicklich trainierte das gesamte Büro böse Kreaturen, um die Optik nachzuprüfen. Die Sache war wirklich extrem kurzfristig und letztendlich sprach unser Art Director, Paul McLaughlin, das Machtwort. „Eine Schattierung rauf. Es ist fast so, wie es sein soll – aber wenn jemand seinen Monitor ein wenig zu dunkel eingestellt hat, sieht es nicht mehr perfekt aus." Jeremy Chatelaine hatte eine andere Idee. „Wäre es nicht super, wenn man als böse Macht nachts in Infrarot sehen könnte? Der optische Effekt wäre doch klasse!" Dieser Vorschlag wurde einstimmig abgelehnt: Zu viel Aufwand für zu wenig Verbesserung.

Russell Shaw ist noch immer mit den Soundeffekten beschäftigt. Vor kurzem hallte ein Chor geisterhafter Frauenstimmen aus seinem Studio durch die Gänge und sorgte bei allen Mitarbeitern für Gänsehaut. Die Wirkung solch realistischer Sound hatte selbst Russell nicht vorhergesehen – die Hilferufe von Kindern wirkten beispielsweise so lebensecht, dass einige zartbesaitete Kollegen das Büro kurz verlassen mussten, um sich abzuregen! Die Stimmen und Effekte sind absolut großartig und verändern sich fast unmerklich, wenn die Gesinnung des Spielers wechselt. Das einzige Problem in dieser Hinsicht sind noch die Stimmen der Spielfiguren. Um die Missionen komplett testen und durchspielen zu können, mussten wir Platzhalter für sämtliche Dorfbewohner und Charaktere aufnehmen. Russell und ich verbrachten einen Nachmittag damit, vor dem Mikrofon zu sitzen und alle Texte zu sprechen. Zum Resultat lässt sich vor allem eines sagen: Keiner von uns beiden hat in nächster Zeit vor, professioneller Synchronsprecher zu werden.

Die neuen Aufnahmen finden gerade statt. Die professionellen Sprecher sind nicht nur besser als Russell und ich, sondern verleihen den Figuren auch eine ganz andere emotionale Tiefe. Trotzdem – in ruhigen Momenten erinnern wir uns gerne an unsere 15 Minuten Berühmtheit zurück: Für eine kurze Zeit waren wir tatsächlich die Stimmen von *Black & White*.

Steve Jackson

■ GUTER RAT
Wir zeigen Ihnen, wie Sie aktuelle Spiele flotter machen können, denn wie bei Rune spielt die Grafikschnittstelle meist eine wichtige Rolle.

3dfx-Tuning von Voodoo3 bis Voodoo5

Haben Sie die Nase voll von langsamen Spielen, die auf Ihrer Voodoo-Karte aus irgendeinem Grund hässlich aussehen? Wir haben Ihnen in diesem Artikel die besten Tricks zu Voodoo3, Voodoo4 und Voodoo5 zusammengetragen!

Mit ein wenig technischem Verständnis können Sie Ihrer Grafikkarte zusätzlich Dampf machen. Wir haben uns deshalb ausführlich mit den Tücken und Tuning-Möglichkeiten der letzten beiden Chip-Generationen aus dem Hause 3dfx beschäftigt. Dazu zählen alle Voodoo3-Grafikkarten und auch die folgenden Grafikkarten mit VSA-100-Chip (namentlich Voodoo4 4500 und Voodoo5 5500). Die Ergebnisse haben wir in diesen Tuning-Artikel gepackt, mit dessen Hilfe Sie mehr Geschwindigkeit und Grafikqualität bei Ihren dreidimensionalen Spielen erreichen sollten.

Voodoo3 2000 und Voodoo3 3000

Beginnen wir mit der Voodoo3-Serie. Es gibt zwei Grafikkarten mit diesem Grafikchip: Voodoo3 2000 und Voodoo3 3000. Der Unterschied liegt lediglich im verbauten Grafikspeicher und der Taktfrequenz, in der Speicher und Grafikchip betrieben werden. Auf der V3 2000 kommt Speicher mit 7 ns (Nanosekunden) Zugriffszeit zum Einsatz, während der Arbeitstakt von Chip und Speicher bei 143 MHz liegt. Die Voodoo3 3000 arbeitet dagegen mit besserem 6 ns RAM und 166 MHz Taktfrequenz.

Tipp #1: Treiberinstallation

3dfx hat mittlerweile den Treiber 1.06.00 (DirectX-Version: 4.12.01. 0638) auf die Webseite gestellt.

Mit kleinen Software-Helferlein von unserer Heft-CD können Sie Ihre Grafikkarte so richtig in Fahrt bringen!

Diese Version wurde stark optimiert. Ein Grund, weshalb Sie mit ihr unbedingt liebäugeln sollten. Zur Installation müssen Sie aber zuerst die 3dfx-Tools des alten Treibers deinstallieren. Klicken Sie auf „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung" und wählen Sie dann „Software" an. Dort finden Sie den Eintrag der Tools und einen Schalter zur Deinstallation. Anschließend suchen Sie die 1.06er-Treiber auf der Heft-CD, entpacken die Dateien in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und starten von dort aus die „Setup.exe".



FEUER FREI Selbst mit der Voodoo3 können Sie DS9: The Fallen noch etwas flotter machen. Unsere Tricks zeigen Ihnen, wie Sie das genau anstellen können.

Tipp #2: Der 1.06er-Treiber

Der 1.06er-Treiber hat seinem Vorläufer gegenüber Geschwindigkeitsvorteile, aber die haben auch einen Haken. In *Unreal Tournament* (Direct3D) bekommen Sie mit dem neuen Treiber zum Beispiel kleine Texturfehler. Im Forum auf www.3dfxgamers.com beklagten sich einige Spieler darüber, dass der Treiber die Bildwiederholrate des Monitors auf 75 Hz festsetzen würde. Den Programmfehler konnten wir zwar nicht reproduzieren, dennoch halten wir für Sie eine Lösung parat. Öffnen Sie den Registrierungseditor („Start" - „Ausführen" - „regedit.exe") und suchen Sie (F3-Taste) nach dem Text „OptimalRefreshLimit" mit dem Wert „75". Löschen Sie diesen Schlüssel und starten Sie Ihren PC dann neu. Mit dem kleinen Programm HertzTool von unserer Heft-CD verändern Sie dann die Bildwiederholrate auf den Ursprungswert.

Tipp #3: Vertikale Synchronisation

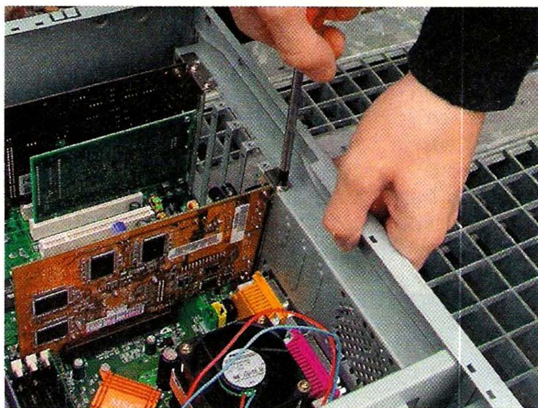
Wenn Sie nun die Standardeinstellungen der V3 auf Geschwindigkeit trimmen wollen, brauchen Sie ein kleines Hilfsprogramm namens PowerStrip. Mit ihm können Sie die vertikale Synchronisation (Vsync) ein- und ausschalten. Aber was ist das genau? Wenn die Grafikkarte die Ausgabe aller berechneten Bilder mit dem Monitor synchronisiert, dann wartet sie bis zum Berechnen des nächsten Bildes darauf, dass der Monitor das alte Bild vollständig dargestellt hat. Wenn Sie diese Koppelung nun abschalten, dann wird jede berechnete Grafikzeile ohne diese Wartezeit an den Monitor weitergegeben. Unser Tipp: Für flotte 3D-Spiele sollten Sie Vsync ausschalten, bei langsameren Spielen stellen Sie sie wieder an. So erhalten Sie nämlich keine Unregelmäßigkeiten beim Bildaufbau (Tearing).

Tipp #4: Übertaktung

Mit dem Tool PowerStrip (Heft-CD) können Sie ebenfalls den Arbeitstakt von Chip und RAM erhöhen. Das Übertakten von Hardware ist allerdings ein zweischneidiges Schwert, da es zwar für mehr

Die Grundlage

Bevor Sie mit unseren Tipps Spiele noch flotter machen, müssen Sie einige wichtige Einstellungen vornehmen.

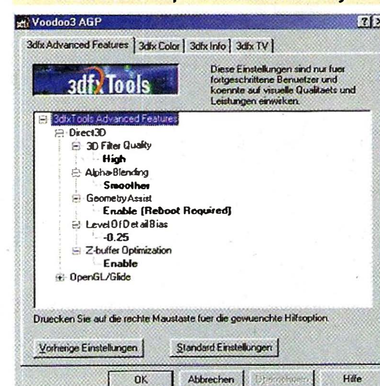


Zunächst muss die Karte richtig eingebaut werden. Setzen Sie die Karte an den Steckplatz (je nach Kartenversion AGP oder PCI) und drücken Sie die Platine dann an beiden Seiten kräftig in den Slot hinein. Nun verschrauben Sie die Karte mit dem Gehäuse. Die Voodoo5 5500 benötigt eine zusätzliche interne Stromverbindung zum Netzteil - die dürfen Sie nicht vergessen. Nun schauen Sie im BIOS des Mainboards nach den folgenden Einstellungen:

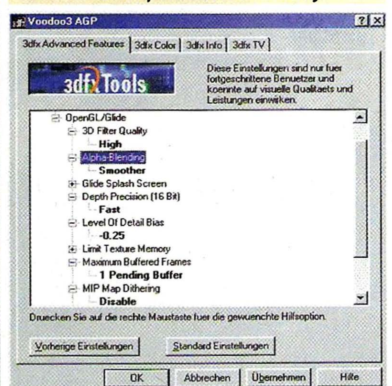
Video BIOS Shadow/Cache:	Disabled
Assign IRQ to VGA:	Yes
VGA Palette Snoop:	Disabled
DAC Snoop:	Disabled
Hidden Refresh:	Disabled
CPU Write Allocate/K6 Write:	Enabled
AGP Aperture Size:	16

Wichtig: Nicht jedes BIOS sieht gleich aus, notfalls müssen Sie im Menü nach dem entsprechenden Punkt suchen.

Direct3D-Optimaleinstellung

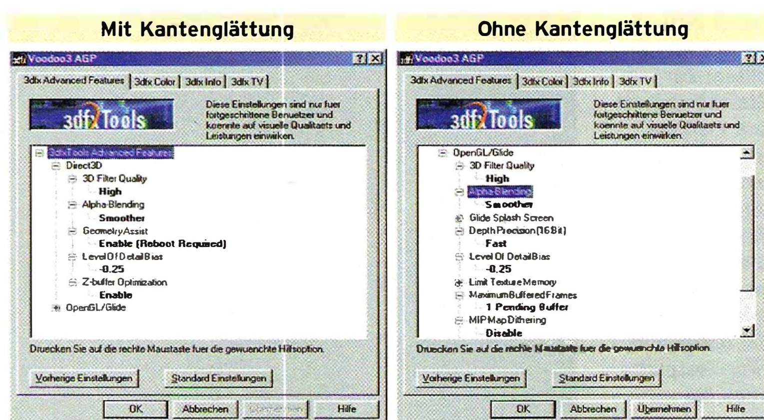


Glide-Optimaleinstellung



BESTE EINSTELLUNG Wir haben für Sie alle Einstellungen geprüft. Diese Optionen sind für die Voodoo5 wohl der beste Kompromiss aus Geschwindigkeit und Bildqualität.

Der Wicked3D-Treiber sorgt in Counter-Strike für ein enormes Geschwindigkeits-plus.



ALLES LÄUFT GLATT Mit den obigen Einstellungen für die Voodoo5 5500 erhalten Sie in 3D-Spielen die beste Grafikqualität, ganz gleich ob nun mit akivierter Kantenglättung oder ohne.

Leistung sorgt, dafür aber die Lebensdauer der Hardware verringert und mehr Wärme produziert. Folge: Bei Übertaktungen verlieren Sie zum einen die Produktgarantie, zum anderen könnte es ohne zusätzliche Kühlung der Grafikkarte zu Instabilitäten kommen. Da der Speicher der V3 2000 nicht so übertakterfreundlich ist, sollten Sie sich in kleinen Schritten immer höher arbeiten. Wenn Grafikfehler auftreten, müssen Sie die Karte wieder auf die normalen Werte zurücktakten.

Tipp #5: Grafikoptionen

Wenn Sie den Standardeinstellungen der 3dfx-Treibersoftware blind vertrauen, dann stimmt die Geschwindigkeit zwar, aber bei vielen Transparenzeffekten leidet die Bildqualität stark. Mit einigen unserer Einstellungen werden Spiele vielleicht um ein, zwei Bilder in der Sekunde langsamer, sehen dafür aber deutlich besser aus. In den „Advanced Features" der Grafikkartenoptionen sollten Sie das „Mip Map Dithering" abschalten, denn sonst verlieren Sie bei *Heavy Metal F.A.K.K. 2* oder *Quake 3 Arena* bis zu 20 Prozent an Geschwindigkeit. Nun stellen Sie die „3D-Filter-Quality" auf „High" und dazu dann noch den Eintrag „Alpha-Blending" auf „Smoother". Durch diese Änderungen wird das Bild sehr viel schöner.

Tipp #6: WickedGL installieren

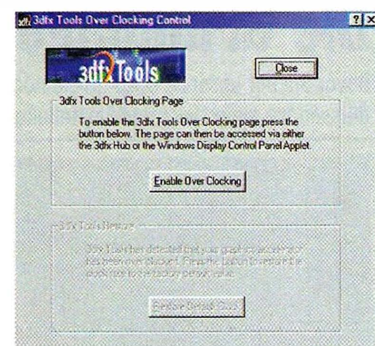
Sollten Sie 3D-Spiele oft über die Grafikschnittstelle OpenGL spielen, empfehlen wir Ihnen den WickedGL-Treiber aus dem Internet (www.wicked3d.com). Sie müssen zunächst ein Online-Formular ausfüllen und bekommen dann per E-Mail die Download-Adresse des Treibers (Umfang: 1,7 MB) zugeschickt. In *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Quake 3 Arena* ist er zwar nicht der Überflieger, dafür sorgt er bei *Counter-Strike* für eine wesentlich flottere Grafikdarstellung.

Tipp #7: Half-Life-Menü

Wenn Ihnen die Menüdarstellung in *Half-Life* viel zu langsam erscheint, können Sie dies durch eine Änderung in der Registrierungsdatenbank (Registry) von Windows ändern. Starten Sie, wie im vorherigen Tipp beschrieben, die Datei „regedit.exe" und wechseln Sie dann in den Pfad [HKEY_CURRENT_USER \Software\Valve\Half-Life\Settings]. Dort erstellen Sie eine neue Zeichenfolge namens „CPUMHZ". Erscheint diese dann im Verzeichnis, ändern Sie ihren Wert auf „1".

Voodoo4 4500 und Voodoo5 5500

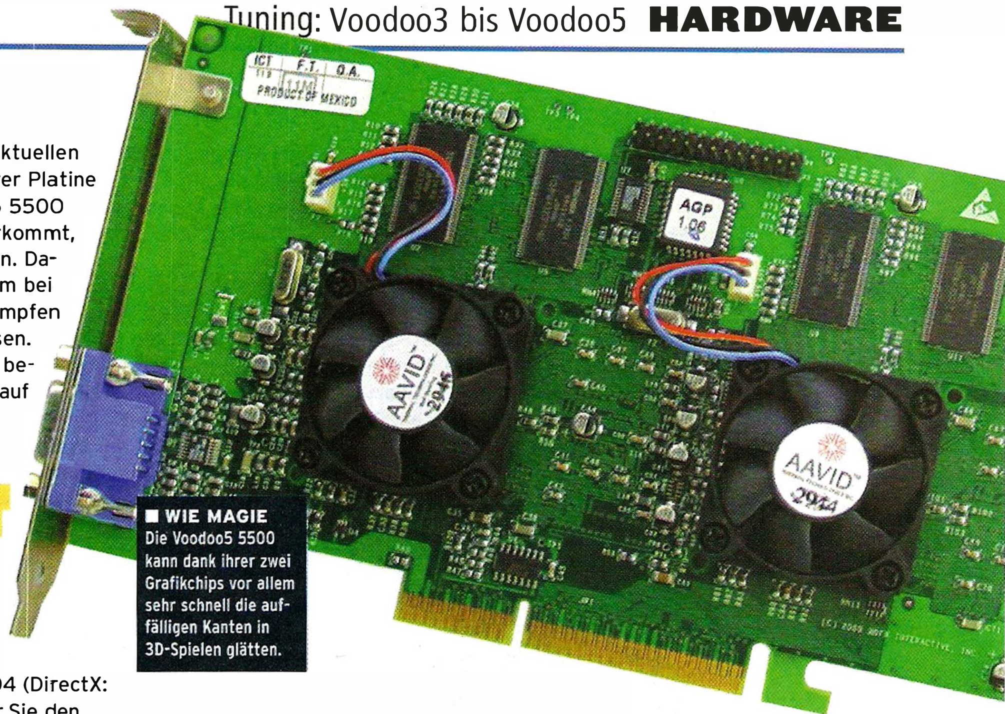
Diese beiden Grafikkarten basieren beide auf ein und demselben Chip, dem VSA-100. Der Unterschied besteht darin, dass die Voodoo4



DER TRICK Mit dem 3dfx-Tool (Heft-CD) können Sie ein Übertaktungsmenü freischalten.

Wenn Sie die vertikale Synchronisation mit dem Monitor abstellen, werden 3D-Spiele etwas schneller.

4500 lediglich einen der aktuellen Grafikmalermeister auf ihrer Platine einspannt, während die V5 5500 mit zwei Grafikchips daherkommt, die parallel rechnen können. Dadurch kann die V5 vor allem bei der Kantenglättung auftrumpfen und die V4 hinter sich lassen. Die meisten unserer Tipps beziehen sich hier also eher auf die V5 5500, da sie mehr Tuning-Potenzial besitzt.



WIE MAGIE Die Voodoo5 5500 kann dank ihrer zwei Grafikchips vor allem sehr schnell die auffälligen Kanten in 3D-Spielen glätten.

Tipp #1: Der beste Treiber

Wie auch den Voodoo3-Kollegen hat 3dfx den VSA100-Grafikkarten einen neuen Treiber geschrieben – die starten nun nämlich mit Version 1.04 (DirectX: 4.12.01. 0666) durch. Bevor Sie den Treiber installieren, müssen Sie die alten 3dfx-Tools über „Systemsteuerung" – „Software" deinstallieren. Erst anschließend könne Sie das neue Paket installieren. Sie starten den Rechner neu, entpacken dann den 1.04-Treiber von unserer Heft-CD auf Ihre Festplatte und starten dann die „Setup. exe". Nach einem weiteren Neustart ist der neue Treiber installiert.

Tipp #2: Treiber-Tuning

Auf unserer Heft-CD finden Sie das „3dfx-Tool" (Tools\Grafik). Mit einem Doppelklick auf dieses Programm können Sie einen speziellen Eintrag in der Registrierungsdatenbank erstellen, der Ihnen dann in den Treibereinstellungen ein geheimes Menü freischaltet. Unter „3dfx Overlock" (Programme\3dfx Tools\3dfx Tools Hub) hat 3dfx nämlich einige wichtige Schalter versteckt. Zum einen finden Sie dort einen Schalter, der die vertikale Synchronisation zwischen Grafikkarte und Monitor abstellt. Werden die Schalter abgehakt, findet keine Kopplung der Grafikkarte an den Monitor statt. Die Grafikkarte kann dann ohne selbst auferlegte Pausen losrechnen, was einiges an zusätzlicher Spielgeschwindigkeit bringt. Für die optimale Geschwindigkeit sollten Sie die Häkchen setzen. Wenn Sie die „verschobenen Bilder" (das so genannte Tearing) stören, dann deaktivieren Sie die Synchronisation besser. Wenn Sie diese Entscheidung nicht für jedes Spiel erneut treffen wollen, dann empfehlen wir Ihnen den Voodoo Game Launcher. Mit diesem können Sie Profile mit unterschiedlichen Qualitäts-

Was nehme ich?

Bei der Wahl der Grafikschnittstelle bevorzugten Voodoo-Fans stets Glide. Lohnt sich die Wahl immer noch?

Eins vorweg: Glide ist nicht mehr die Top-Schnittstelle, als die sie noch vor ein paar Jahren galt. Bei aktuellen Spielen hängt es vielmehr vom Einzelfall und der Voodoo-Karte ab, ob Sie Glide oder Direct3D wählen sollten. *Unreal Tournament* lief beispielsweise auf einer Voodoo3 in Direct3D konkurrenzlos schnell (PIII 750, Asus P3B-F). Allerdings traten dabei einige Texturfehler auf, die Sie unter Glide nicht zu sehen bekommen. Bei einer Voodoo4 oder Voodoo5 empfehlen wir Ihnen zunächst Direct3D. Generell kann man festhalten, dass die zwei Karten durch ihre 32-Bit-Fähigkeit besser zu dieser Schnittstelle passen. Anderes Beispiel: *NHL 2001*. Hier ist jedem V3-Verwender Glide anzuraten, V4/5-Besitzer sollten hingegen D3D den Vorzug geben. Glide wurde hingegen voll auf 16 Bit ausgelegt, deshalb arbeiten Voodoo3 und Glide so gut miteinander.

Die Treiber und ihre Untermenüs sind starke Waffen im Kampf gegen schlechte Bildqualität und langsame Spiele.

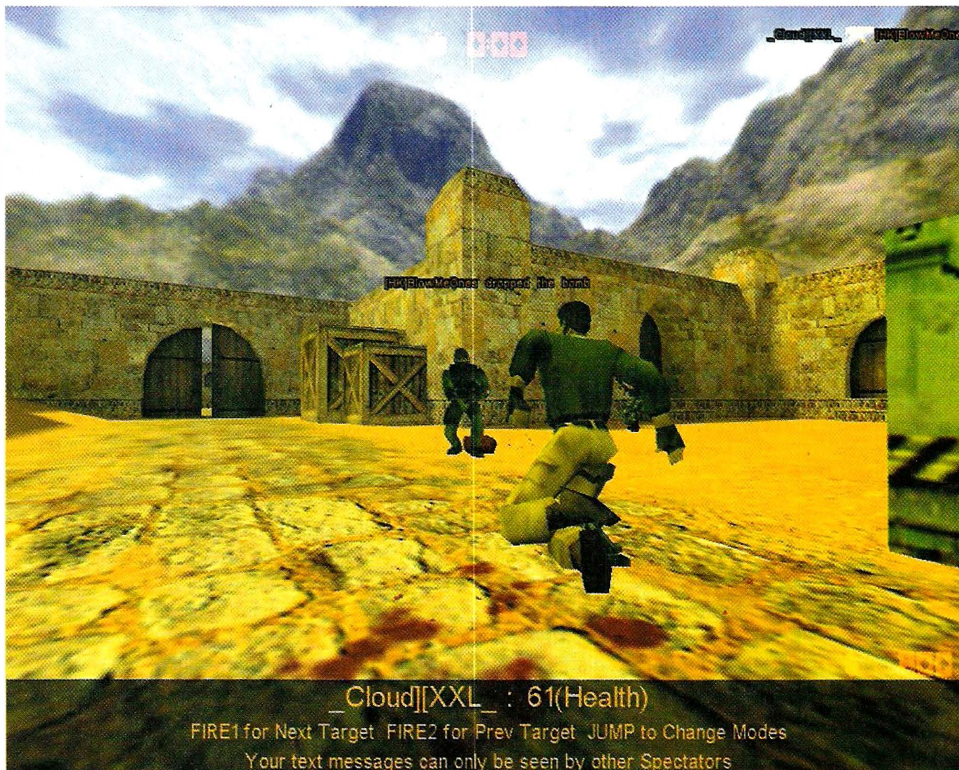
einstellungen und für einzelne Spiele erstellen.

Tipp #3: Mainboard-Tricks

Im Grafikkartenmenü entdecken Sie unter „Advanced Features" einige Schalter, mit denen Sie 3D-Spiele beschleunigen können. Im Bereich „General" stimmen Sie Grafikkarte und Mainboard aufeinander ab. Bei Problemen schalten Sie hier den AGP-Modus runter oder benutzen bei Mainboards mit VIA-Chipsatz den Kompatibilitätsmodus. Dabei sollte die „Refresh Optimization" allerdings abgeschaltet sein („Disabled").

Tipp #4: 3D-Einstellungen

Wir empfehlen Ihnen für die 3D-Einstellungen zwei Alternativen: optimierte 16-Bit-Darstellung mit Kantenglättung oder 32-Bit-Berechnung ohne Kantenglättung. Wenn Sie das so genannte Pixelflimmern nicht mögen, sollten Sie Variante 1 wählen. Um die Bildqualität im 16-Bit-Modus zu erhöhen, stellen Sie die „3D Filter Quality" auf „High" und ändern dann das „Alpha Blending" auf „Sharper". Nun haben Sie noch die Wahl zwischen zwei- oder vierfacher Kantenglättung. Bei zweifachem Anti-Aliasing stellen Sie den Level-of-Detail-Wert (LOD) auf -0,75, bei vierfach geglätteten Kanten sollte der Wert bei -1,75 liegen. Für hohe Auflösungen und 32-Bit-Farbtiefe stellen Sie den „3D-Filter" und das „Alpha Blending" auf „Automatic". Die LOD-Einstellung bleibt bei -0,25.



COUNTER-STRIKE Um dem Half-Life-Mod auf Voodoo-Karten so richtig einzuheizen, benutzen Sie am besten den WickedGL-Treiber von wwww.wicked3d.com. Nach der Registrierung erhalten Sie dann per E-Mail einen Download-Link.

Tipp #5: CPU-Unterstützung

In Direct3D-Spielen können Sie die Option „Geometry Assist" anwählen. Dadurch greifen einige Optimierungen für die Prozessorerweiterungen 3DNow! (AMD Athlon und Duron) oder ISSE (Intel Celeron 2, Pentium III). Stellen Sie diese Option probehalber auf „Enabled" und schauen Sie, ob Ihre Direct3D-Spiele noch etwas flotter werden.

Tipp #6: Kantenglättung per Knopf

Über den Anti-Aliasing-Umschalter können Sie in jedem Spiel bequem die Kantenglättung ein- und ausschalten. Damit können Sie sehr anschaulich herausfinden, ob sich dieses Feature für ein Spiel optisch und auch hinsichtlich der Geschwindigkeit lohnt.

Tipp #7: Q3-Optimierung

Im Menü „OpenGL/Glide" finden Sie zwei weitere interessante Optionen. Die „Legacy Texture Compres-

Mit unserem kleinen Tipp #9 können Sie Need for Speed: Porsche auch in 32 Bit Farbtiefe spielen.

sion" sollten Sie auf „Enable" stellen. Damit können Sie in allen Spielen, die auf der Q3-Engine basieren (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Star Trek: Voyager - Elite Force*), die komprimierten Texturen im Spiel auswählen. Für Glide-Spiele, die nur 16-Bit-Berechnungen zulassen, können Sie den Schalter „Rendering Color Depth" nutzen. Er erzwingt in diesen Spielen 32 Bit Farbtiefe.

■ GUT GEKÜHLT
Sämtliche Voodoo-Karten können Sie mit einem Aktivkühler vor Überhitzung schützen, besonders wenn Sie die Platine übertaktet haben.

Tipp #8: Treiberangelegenheiten

Der OpenGL-Teil des neuen Voodoo5-Treibers führte bei *Heavy Metal F.A.K.K. 2* in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe des Öfteren zu Abstürzen. Allerdings hat 3dfx die allgemeine Spiele-Performance bei aktivierter Kantenglättung verbessert. In Anti-Aliasing-Fragen bleibt 3dfx also vorerst ungeschlagen. Für OpenGL-Spiele legen wir Ihnen den Wicked-GL-Treiber aus dem Internet (www.wicked3d.com) ans Herz (siehe Voodoo3 Tipp #6). In *Counter-Strike* haben wir mit dem aufgebohrten Treiber durchweg gute Erfahrungen gemacht. Für Spiele auf Basis der *Q3*-Engine ist er allerdings nicht zu empfehlen.

Tipp #9: F.A.K.K. 2

Heavy Metal F.A.K.K. 2 können Sie durch komprimierte Texturen zusätzlich beschleunigen. Fahren Sie die Konsole mit „^" herunter (vorher in den Grafikoptionen aktivieren), tippen dann „r_ext_compress_ textures 1" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Besonders in höheren Auflösungen oder 32 Bit können Sie nun mit einem deutlichen Leistungsplus rechnen, da die Texturdaten nun kleiner sind und nicht mehr so viel Bandbreite beanspruchen.

Tipp #9: Need for Speed: Porsche

Um *Need for Speed: Porsche* auch in 32 Bit Farbtiefe genießen zu dürfen, müssen Sie den Registrierungseditor öffnen („Start" - „Ausführen" - „Regedit.exe"). Dann wechseln Sie in den folgenden Pfad: [HKEY_LOCAL_MACHINE \Software\Electronic Arts \Need For Speed - Porsche Unleashed] und suchen dort nach der Zeichenfolge „Trash Driver". Wenn er bereits existiert, ändern Sie seinen Wert auf „dx7", andernfalls erstellen Sie eine neue Zeichenfolge mit dem Namen und ändern den Wert dann.

Tipp #10: Flight Simulator 2000

Damit Sie auch in luftigen Höhen die kantenlose Freiheit erleben, müssen Sie die Datei „fs2000.cfg" im Installationsverzeichnis des Spieles verändern. Öffnen Sie die Datei mit dem Notepad und suchen Sie nach dem Abschnitt „[Display]". Fügen Sie nun in diesem Teil eine Zeile mit folgendem Inhalt hinzu: „Pageflip=1". Nun speichern Sie die Datei und schon können Sie die 3dfx-Steuersoftware benutzen, um auch ohne Kanten abzuheben.

Bernd Holtmann

Intels fantastische Vier

Nach einigen Verspätungen beschert uns Intel nun endlich den mit Freuden erwarteten Pentium 4. Er soll durch seine optimierte Bauweise höhere Taktraten zustande bringen als die Chip-Konkurrenz von AMD. Ob der P4 hält, was er verspricht?

■ RUNDERNEUERT
Hält die neue Prozessorarchitektur des Pentium 4, was Intel verspricht? Wir gehen der Frage auf den nächsten vier Seiten auf den Grund.

Was kann der Pentium 4?

Ist der neue Pentium 4 von Intel wirklich ein Überflieger? Wir haben den Prozessor getestet!

WAS IST ...?

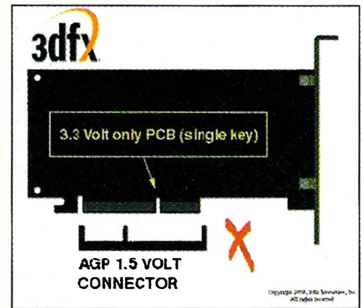
- **CPU** Central Processing Unit; Hauptprozessor
- **DDR-SDRAM** Double-Data-Rate-Speicher; überträgt die doppelte Anzahl der Datenpakete pro Taktzyklus
- **Chipsatz** Wird auf Hauptplatinen verbaut; verbindet Kernkomponenten wie Hauptprozessor, Speicher und PCI-Karten
- **FSB** Front Side Bus; Datenverbindung zwischen Hauptprozessor und Northbridge

Prozessorgigant Intel hat den brandneuen Pentium 4 jetzt doch noch vor dem Jahresende auf den Markt gebracht. Wir haben uns Testsysteme mit sagenhaften 1.500 Megahertz unter den Nagel gerissen und sagen Ihnen, ob sich der Kauf lohnt oder ob Sie das Geld besser sparen sollten.

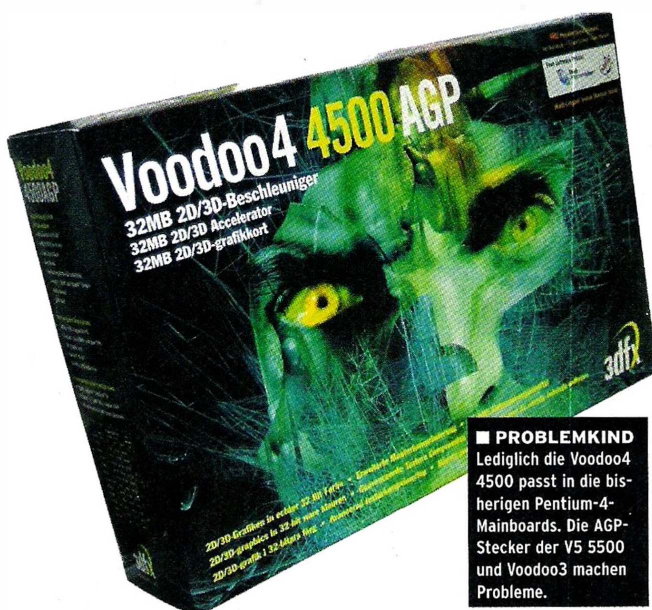
Nach etlichen Verschiebungen und Pannen konnte Intel Ende November sein neues Prozessor-Flaggschiff Pentium 4 der Weltöffentlichkeit präsentieren. Der P4 startet gleich in zwei Versionen, eine mit 1,4 GHertz (1.400 MHertz), die andere mit 1,5 GHertz. Nach langer Pause läutet die kalifornische Chipschmiede damit eine neue Prozessorgeneration ein, die voll auf hohe Taktraten getrimmt ist. Aus diesem Grund hat der Prozessor einige Veränderungen im Vergleich zu seinen Vorgängern erfahren. Die Voraussetzungen, unter denen der Prozessordebütant an den Verkaufsstart geht, sind nämlich ganz besondere. Wer sich bisher mit dem Gedanken trug, er könne den neuen Prozessor vielleicht in einen alten PC stecken, der wird gnadenlos enttäuscht. P4-Interessenten müssen ihr Geld nicht nur in den teuren Prozessor, sondern auch in Mainboard, Speicher, Prozessorlüfter, Netzteil und Gehäuse investieren. Kurzum: Aufrüster können vom heißen Eisen P4 erst einmal Abschied nehmen, ebenso wie Leute mit schmalem Geldbeutel. Zu den Änderungen, die Intel beim P4 durchgeführt hat: Ein neues Netzteil (12 Volt, 52 Ampere) wird gleich an drei Stellen mit der Hauptplatine verbunden, um für alle Komponenten genügend Strom zur Verfügung zu stellen. Die Hauptplatine musste im Vergleich zum jetzigen ATX-Standard auch etwas modifiziert werden. Da der P4 im Betrieb sehr heiß wird, braucht er auch einen großen Aktivkühler. Diese Prozessor-Lüfter werden dank vier zusätzlicher Löcher neben der CPU-Halterung mit dem Gehäuse verschraubt. Auf dem Mainboard werkelt übrigens der Intel850-Chipsatz, der dem P4 bei der Kommunikation mit der restlichen Hardware (Speicher, PCI-Karten, Festplatten etc.) hilft. Er ermöglicht erst die 400 MHz Front Side Bus (200 MHz DDR) und die Unterstützung von RDRAM sowie dem schnellen Festplattenstandard ATA/100. Da RDRAM (Rambus-Speicher) nur paarweise zum Einsatz kommt, steigt der Speicherdurchsatz beim P4 dadurch auf 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Unsere Tests konnten wir an einem P4 mit 1,5 GHertz Taktfrequenz, 128 MByte RDRAM (PC800) und einem Intel-Referenzboard ausführen. Als Alternative zu dem Intel-Chipsatz 850 wollen die taiwanesischen Chiplöter von VIA bald einen eigenen P4-Chipsatz anbieten, der mit DDR-Speicher arbeiten soll.

Um möglichst hohe Taktraten erzielen zu können, hat Intel für den P4 eine neue Rechenpipeline entwickelt, die 20 Stufen aufweist. Andere Prozessoren können bei dieser Größe des Rechenfließbandes nicht

Die Voodoo-Problematik



Aufgrund des verbauten Mainboard-Chipsatzes Intel850 kommen die P4-Komplettsysteme laut 3dfx nicht mit den Voodoo3- und Voodoo5-5500-Grafikkarten klar. Der Grund liegt in der Stromversorgung: Der Chipsatz kann lediglich 1,5 Volt liefern, während die Grafikkarten nur auf einem AGP-Steckplatz mit 3,3-Volt-Stromzufuhr arbeiten. So kann es passieren, dass sich die Käufer eines günstigeren P4-Systems sehr überrascht sehen, wenn Sie versuchen, ihre alte Voodoo3 oder die brandneue Voodoo5 5500 in dem neuen System zu betreiben. Bei Grafikkarten mit 3,3-Volt-Anschluss ist die Aussparung in der AGP-Steckreihe nämlich an einer anderen Stelle als bei Grafikkarten mit 1,5 Volt. Voodoo 3 und Voodoo 5 passen also nicht in den AGP-Steckplatz. Eine Lösung für das Problem wird es wohl bis auf weiteres nicht geben.



■ PROBLEMKIND Lediglich die Voodoo4 4500 passt in die bisherigen Pentium-4-Mainboards. Die AGP-Stecker der V5 5500 und Voodoo3 machen Probleme.

Intel und seine Prozessoren

Um den Pentium 4 auch mit seinen Vorgängern vergleichen zu können, haben wir alle Fakten zu den letzten drei Intel-Prozessoren zusammengetragen.

CPU	PENTIUM III	CELERON	PENTIUM 4
On-Chip-Cache gesamt	288 Kilobyte	192 Kilobyte	Ca. 350 Kilobyte
L2-Cache-Größe	256 Kilobyte	128 Kilobyte	256 Kilobyte
L2-Cache-Busbreite	256 Bit	256 Bit	256 Bit
L1-Befehlscache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	12K mOps (Trace Cache)
L1-Datencache	16 Kilobyte	16 Kilobyte	8 Kilobyte
Spannung	1,7 V	1,5 V	1,7 V
Transistoren	37 Millionen	25 Millionen	42 Millionen
Die-Größe	120 mm²	100 mm²	217 mm²
FSB	100, 133 MHz	66 MHz	100 MHz QDR
Taktfrequenzen	600-1.000 MHz	566-766 MHz	1.400-1.500 MHz
Herstellungsprozess	0,18	0,18	0,18
Interface	Sockel 370	Sockel 370	Sockel 423

WAS IST ...?

- **MMX**
  Multimedia Extensions; Befehlserweiterung des Pentium I von Intel, die Multimedia-Anwendungen beschleunigt, Vorläufer von ISSE
- **ISSE**
  Internet Streaming SIMD (Single Instruction Multiple Data) Extension; erweiterter CPU-Befehlssatz von Intel-Prozessoren
- **SSE2**
  Erweiterter CPU-Befehlssatz des Pentium 4 von Intel
- **Mainboard**
  Hauptplatine, auf der die ganze Hardware eines PCs angeschlossen wird
- **Northbridge**
  Teil des Mainboard-Chipsatzes. Verbindet Hauptprozessor mit Systemspeicher und Southbridge
- **Southbridge**
  Teil des Mainboard-Chipsatzes, der die Daten zwischen PCI-Bus, Northbridge und IDE-Controller vermittelt

mithalten, allerdings hat die Neuentwicklung auch ihre Nachteile. Wegen Befehlsabhängigkeiten oder eines Sprungbefehls kann diese Pipeline auch leer laufen – und dort wird deren Länge eher zum Hemmnis. Ein Beispiel: Operation 1 wird durch die Rechen-Pipeline gejagt und die darauf folgende Operation 2 benötigt dann das Ergebnis von Operation 1. Hier ergibt sich ein Problem, denn Operation 2 muss nun warten, bis die erste Operation durch die 20-stufige Pipeline gelaufen ist. Mit einer verbesserten Sprungvorhersage (Branch Prediction) und einer zusätzlichen Befehls-Engine will Intel dieses Manko wieder ausgleichen. Das Bus-System zwischen Speicher und P4 hat Intel ebenfalls modifiziert. Es arbeitet mit 100 Megahertz, die durch den „Quad pumped System-Bus" vervierfacht werden. Effektiv arbeitet der Front Side Bus des P4 also mit 400 MHz.

Zusammen mit dem ersten Pentium kam auch Intels erste Multimedia-Erweiterung namens MMX. Die besaß damals noch 57 zusätzliche Prozessorbefehle, um Multimedia-Anwendungen und auch Spiele zu beschleunigen. Mit dem Pentium III kam dann der MMX-Nachfolger namens SSE, der der CPU ganze 70 neue Befehle zur Verfügung stellte. Die Prozessor-Erweiterungen des Pentium III wurden für den P4 ebenfalls aufgepäppelt. Das neue SSE2 beherrscht nun 144 Befehle, die vor allem optimierten Anwendungen einen Geschwindigkeitsschub verleihen. Für SSE2 optimierte Programme werden rund zwei- bis dreimal so schnell arbeiten wie auf einem Pentium III. Das kürzlich erschienene DirectX 8.0 (auch auf der Heft-CD) unterstützt die neue Prozessorerweiterung von Intel bereits.

In Spielen ist meist die Fließkommaberechnung von großer Wichtigkeit. Bei unseren Benchmarks konnte der P4 in diesem Bereich allerdings keine Lorbeeren ernten. Der offensichtliche Grund: Die zuständige Recheneinheit (Floating Point Unit, FPU) ist die des Pentium III. Man hat sie lediglich für den Betrieb unter höheren Taktraten optimiert. Im ersten Quartal 2001 möchte Intel den Pentium 4 übrigens auch in einer 1,3-GHertz-Version auf den Markt bringen. Ob die gesalzenen Preise für die CPU bis dahin in akzeptable Bereiche gesunken sind, ist allerdings nicht zu erwarten. Der Computerversender Dell bietet bereits erste PCs mit dem P4 an. Das kleinste System kostet bereits 3.500 Mark und bietet – neben der 1,4-GHz-CPU – 128 MByte Rambus-Speicher und lediglich eine veraltete TNT2-Grafikkarte. Für einen Rechner ohne Monitor ist das schon ein ganzer Batzen Geld – vor allem wenn man bedenkt, dass nach dem Kauf noch die Investition in eine Grafikkarte ansteht, die der hohen CPU-Leistung auch gerecht wird.



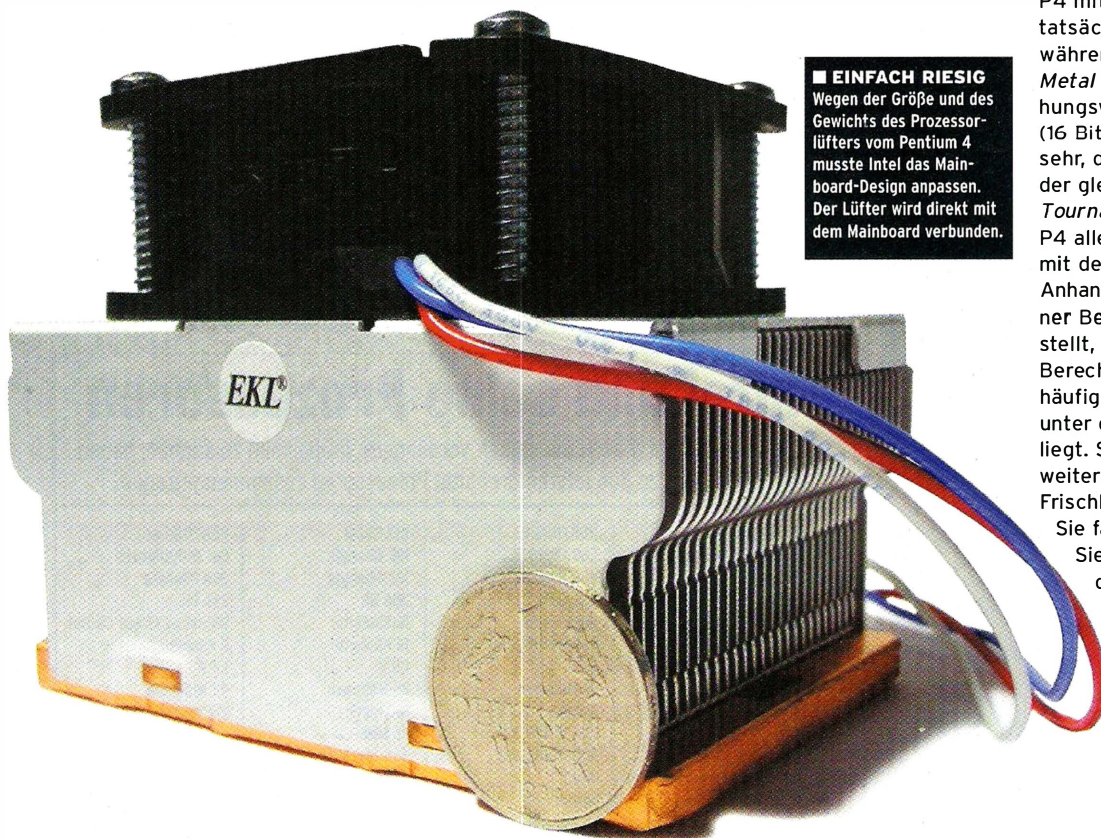
Der P4 verliert gegen den Athlon! Optimierte Programme könnten das aber ändern.

MEINUNG Bernd Holtmann

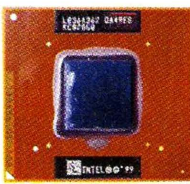
Wer sich direkt nach Markteinführung einen Pentium 4 kauft, der hat zu viel Geld! Was Intel als Komplettsystem da unter die Leute bringen will, ist mit Bezug auf unsere Benchmarks für Spieler eindeutig nicht zu empfehlen. Hier heißt es zunächst abwarten – zumindest so lange, bis die ersten optimierten Spiele mit SSE2-Unterstützung erscheinen. Erst dann wird der P4 wohl von seiner neuen Architektur profitieren können.

Für das Profispieler-System müssen Sie bei Dell stolze 6.000 Mark über die Ladentheke wandern lassen. Dafür bekommen Sie dann einen P4 mit 256 MByte RDRAM, GeForce2 Ultra und anderem nettem Zubehör – im Preis-Leistungs-Vergleich zieht Intel gegenüber anderen PC-Systemen mit AMD-Prozessoren (Athlon und Duron) also leider den Kürzeren, besonders im Hinblick auf die Tatsache, dass der Sockel423 des Pentium 4 wohl gegen Ende 2001 wieder aus der Mode gekommen sein wird. Dann nämlich soll eine verkleinerte Pentium-4-Variante (Codename „Northwood") auf den Markt kommen, die ab 2 Gigahertz startet. Im Q3-Benchmark hat der P4 mit 150 Bildern in der Sekunde tatsächlich alle Preise gewonnen, während er zum Beispiel in *Heavy Metal F.A.K.K. 2* nur auf 94 beziehungsweise 89 Bilder pro Sekunde (16 Bit) kam. Das verwunderte uns sehr, denn beide Spiele basieren auf der gleichen 3D-Engine. In *Unreal Tournament* (Direct3D) wurde der P4 allerdings vom 1,2-GHertz-Athlon mit der GeForce2 Ultra geschlagen. Anhand einiger nicht-spielebezogener Benchmarks haben wir festgestellt, dass der P4 bei Fließkomma-Berechnungen, wie sie in Spielen häufig vorkommen, manchmal sogar unter den Werten eines Athlon 900 liegt. Sobald Spiele die Prozessorerweiterung SSE2 nutzen, kann Intels Frischling auftrumpfen. Auch wenn Sie fanatischer *Q3*-Fan sind, sollten Sie noch nicht zum P4 greifen, denn er ist wegen der vielen Zusatzanschaffungen fast überall nur als Komplettsystem zu haben. Trotzdem werden wir weiterhin ein Auge auf den P4 halten, denn in SSE2-optimierten Spielen könnte er schon bald der Benchmark-Sieger sein.

Bernd Holtmann



■ EINFACH RIESIG
Wegen der Größe und des Gewichts des Prozessorlüfters vom Pentium 4 musste Intel das Mainboard-Design anpassen. Der Lüfter wird direkt mit dem Mainboard verbunden.



1 850-Northbridge: Der Chipsatz kommt direkt von Intel, unterstützt aber nur teuren Rambus-Speicher. Seine Northbridge versteckt sich übrigens unter einem enormen schwarzen Passivkühler und verbindet Hauptprozessor mit Systemspeicher und Southbridge.



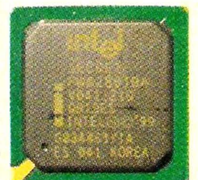
2 Durch diese vier Bohrungen wird der schwere Prozessorlüfter des Pentium 4 auf dem Mainboard gehalten. Bisher wurden Kühler bei gesockelten Prozessoren nur direkt mit dem weißen Sockel verbunden.



3 Pentium 4: Auf 217 Quadratmillimetern bringt der Pentium 4 rund 42 Millionen Transistoren unter. Demnächst will Intel den Chipkern im schlankeren 130-Nanometer-Prozess fertigen. Dann wird wahrscheinlich auch eine neue Sockel-Bauform kommen.



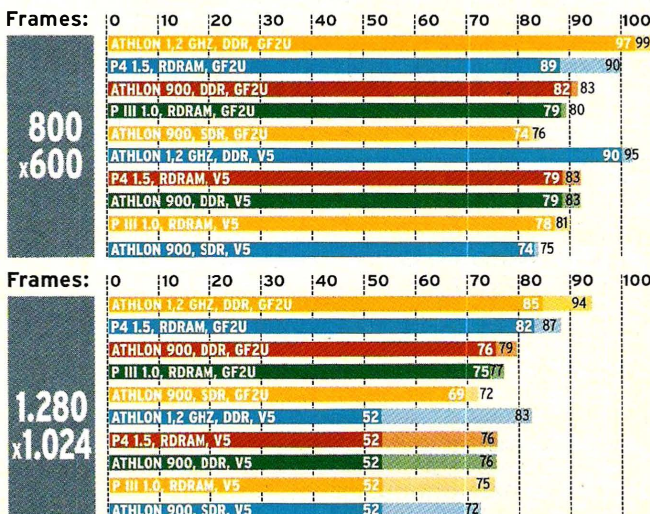
4 Der 850er-Chipsatz von Intel unterstützt lediglich RDRAM-Speichermodule. Aus diesem Grund werden die Speichermodule bisher auch nur zusammen mit dem Prozessor verkauft. Wenn VIA den ersten Chipsatz für DDR-Speicher herausbringt, wird sich das ändern.



5 I850-Southbridge: Der Input/Output-Controller-Hub 2 wird bereits auf den meisten i815-Mainboards verbaut. Die Southbridge verzögerte wegen einiger Probleme den Start des Pentium 4. Sie vermittelt die Daten zwischen PCI-Bus, Northbridge und IDE-Controller.

Der Direct3D-Test

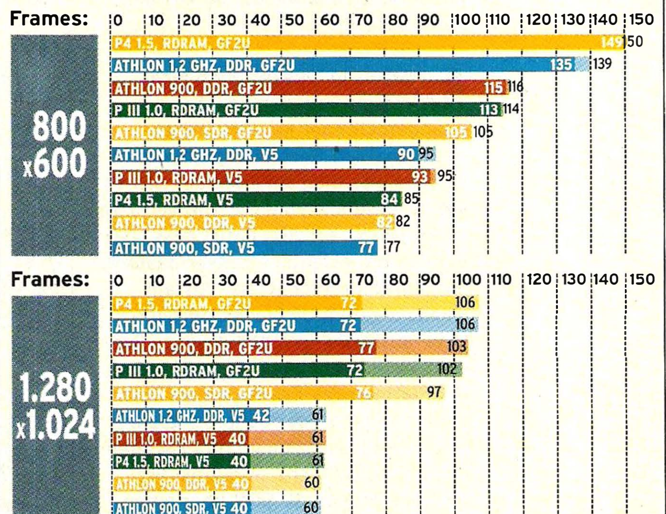
Unreal Tournament trennt unter Direct3D in unserem Testfeld die Spreu vom Weizen. Der Athlon 1.200 liegt verdammt nah am P4.



Der 1,2-GHz-Athlon siegt, gefolgt vom Pentium 4. In hohen Auflösungen und 32-Bit-Farbtiefe fällt die Voodoo5 zurück. Settings: Win98 SE, 128 MB RAM (PIII/4: RDRAM, Athlon: SDR/DDR SDRAM), Detonator 6.27

P4 im OpenGL-Vergleich

Als OpenGL-Benchmark wählten wir Q3A. Als Grafikkarte wählten wir hier ebenfalls GeForce2 Ultra und Voodoo5 5500.



Der einzige Testsieg für den Pentium 4. Zehn Prozent Vorsprung holt er gegenüber dem Athlon heraus. Settings: Win98 SE, 128 MB RAM (PIII/4: RDRAM, Athlon: SDR/DDR SDRAM), Detonator 6.27

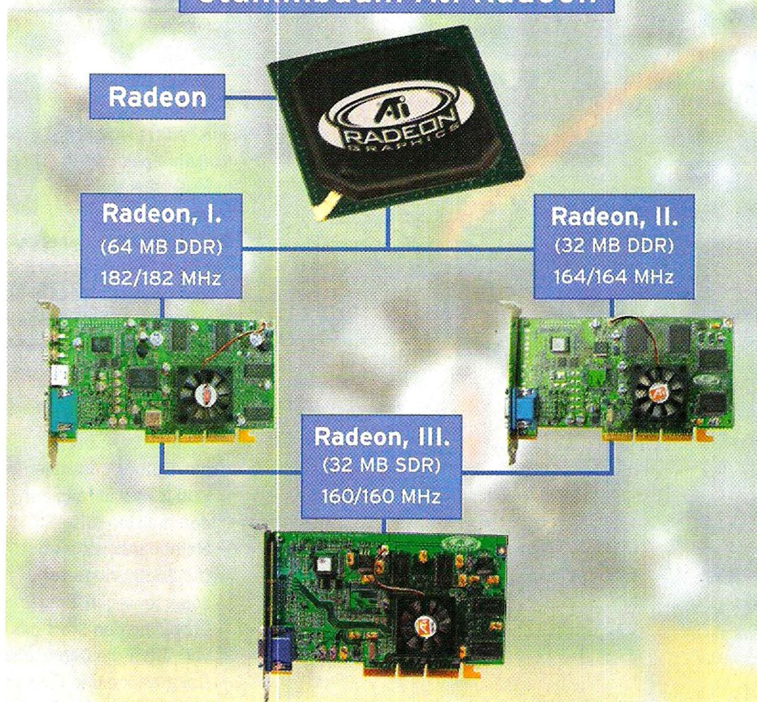
Aller Guten Dinge sind drei!

Nachdem Ati bereits zwei Radeon-Grafikkarten im Handel hat, kommt nun die SDR-SDRAM-Version mit 32 MByte.

FAKTEN ■ PRODUKT **Radeon 32 MB SDR** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Ati** ■ PREIS **Ca. DM 500,-** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

AUF EINEN BLICK

- Kompletter Radeon-Chip
- Einfacher SDRAM (Single Data Rate)
- Schlechte 16-Bit-Qualität
- Schnelle 32-Bit-Ausgabe
- Empfehlung bei CPU bis 800 MHz
- Passender Monitor: 17-19 Zoll



ARTVERWANDTSCHAFT Die drei Radeon-Karten von Ati basieren alle auf dem gleichen Chip mit leicht variierenden Taktfrequenzen, um den herum unterschiedlicher Speicher verbaut wird.

Nach den beiden Radeon-Versionen mit Speicher der Sorte Double Data Rate (DDR) liefert Ati nun seine Radeon mit 32 MB Single Data Rate RAM in Stückzahlen aus. Wir haben den Leiterbahnen der GeForce2-MX-Konkurrenz ausgiebig auf den Zahn gefühlt.

Ati hat es in diesen Tagen nicht leicht. Anfang des Jahres noch unangefochtener Marktführer mit tiefschwarzen Geschäftszahlen stellt sich die Situation am Ende des Jahres genau anders herum dar. Die Verluste in der Bilanz sorgten dafür, dass Nvidia nun offensichtlich besser dasteht. Die Markführerschaft hat Ati laut Nvidia-eigenen Umfragen mittlerweile verloren. Da kommt ein neues Produkt, das den extrem erfolgreichen MX-Platinen des Erzrivalen ein Bein stellen will, gerade recht. Die technischen Voraussetzungen dafür stehen auch nicht schlecht. Immerhin verfügt die Radeon 32 SDR über einen komplett ausgestatteten Radeonchip, der zwei Bildpunkte mit je drei aufgebrachten Texturen pro Zyklus ausgeben kann (MX: nur zwei doppelt texturierte Pixel). Dazu gesellt sich eine leistungsstarke Geometrie-Einheit und eine Speicher-schonende Technologie zur Verwaltung von Tiefeninformationen. Der Preis der Radeon 32 SDR liegt jedoch bei 500 Mark und damit gut 25 Prozent über dem einer üblichen MX-Karte – keine guten Voraussetzungen für einen fairen Kampf mit dem Nvidia-Gegner. In der Spielepraxis bestätigt die Radeon 32 SDR die Vor- und Nachteile der beiden teureren Brüder. So ist die Ausgabe bei 16 Bit Farbtiefe architekturbedingt seit dem Rage128-Chip recht gruselig, dafür verliert die Karte beim Übergang zu 32 Bit zumindest bis 1.024x768 vergleichsweise wenig Leistung. Vor allem bei Direct3D-Spielen kann die Radeon-Reihe Akzente setzen, hier scheint der Grafikkarten-Treiber gute Arbeit zu leisten. Dagegen ist OpenGL als Schnittstelle nicht gerade eine Ati-Domäne, da macht die Radeon 32 SDR keine Ausnahme. Im direkten Vergleich zu einer normalen GeForce2 MX hinkt die getestete Radeon hier ständig hinterher und schafft erst in 1.280x1.024 und 32 Bit Farbtiefe den Anschluss. Somit ist die Karte in der Standardausführung keine echte Alternative zu den günstigeren MX-Platinen. Mit zusätzlicher Kühlung und gezielten Tuningmaßnahmen lässt sich der Abstand zur Konkurrenz aus eigenem und fremden Hause aber verringern.

■ HERSTELLER **Ati** ■ PREIS **Ca. DM 500,-**
■ WEBSEITE **www.ati.com**
■ TELEFON **089-665150**

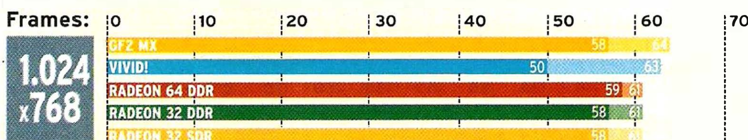
■ AUSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

WERTUNG **83%**

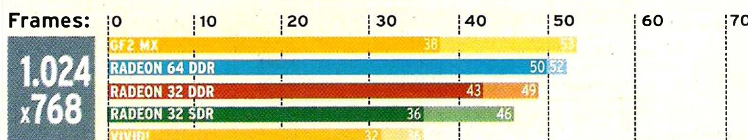
Was kann die kleine Radeon?

Wir haben die Leistung des Radeon-Testkandidaten auf einem PIII 750 gemessen.

UNREAL TOURNAMENT 4.28 (benchmark.dem)



F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



SETTINGS: PIII 750, Asus P3B-F, MX: Detonator 6.31, Radeon: 3063 **LEGENDE:** 16 Bit 32 Bit

Bei *UT* liegen die Kandidaten in 16 Bit gleichauf, in 32 Bit verliert vor allem die Vivid! enorm. In *F.A.K.K. 2* zeigt sich die 32-Bit-Dominanz der Radeon-Reihe mit DDR-RAM.

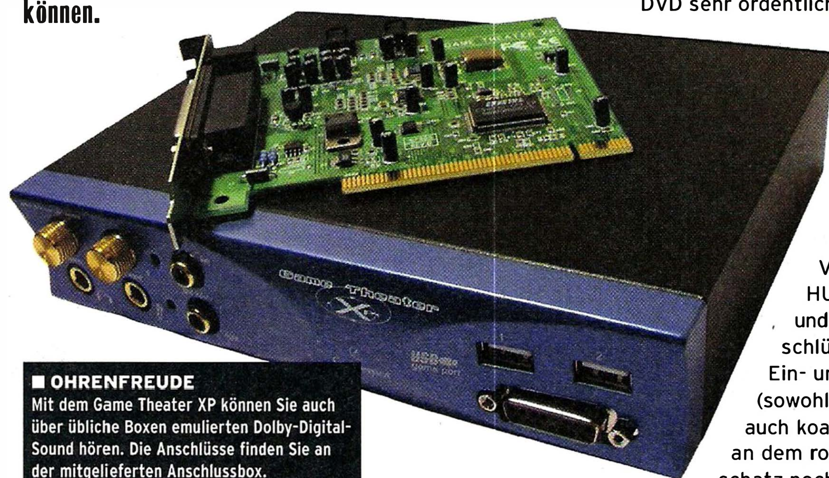
Viel Anschluss für die Mark



Guillemot Game Theater XP Allround-Soundkarte und Anschlussbox

Das Game Theater XP ist das beste Doppelpack, das sich PC-Spieler mit hohen Sound-Ansprüchen wünschen können.

Das „Guillemot Game Theater XP" besteht aus einer Soundkarte und einer externen Anschlussbox. Auf der Soundkarte arbeitet der leistungsstarke Soundchip Crystal CS4639, daneben finden Sie noch zwei analoge und digitale Anschlüsse, um interne CD- und DVD-Laufwerke anschließen zu können. Neben DirectSound3D und A3D 1.0 hat die Karte aber noch EAX 2.0 und eine Lizenz von Dolby Laboratories im Handgepäck. Dank dieser darf die Soundkarte also AC3-Sound (Dolby Digital) ausgeben. Per Dolby-Headphone kann das auch über normale Kopfhörer geschehen. Das Ergebnis mit den Ohrmuscheln klang beispielsweise mit der Matrix-DVD sehr ordentlich. Über die Blendleiste schließen Sie dann die mitgelieferte Metallbox an, die viele Anschlüsse beherbergt. Neben einem Vierfach-USB-HUB, Kopfhörer und Mikrofonanschlüssen, digitalen Ein- und Ausgängen (sowohl optisch als auch koaxial) finden Sie an dem robusten Metallschatz noch einen Game-port-Anschluss, MIDI-Anschlüsse und alle Ausgänge für die fünf Kanäle eines Dolby-Digital-Systems – sowohl als 3,5-mm-Klinke als auch als Cinch-Stecker. Die Soundkarte braucht sich dank ihrer vieler Extras vor der Konkurrenz nicht zu verstecken und hat gute Leistungsdaten. Fazit: Das Game Theater XP ist eine sehr gute Sound- und Anschlusslösung für krabbelfaule PC-Spieler. Ihnen sollte aber klar sein, dass Ihnen zum optimalen Sound am PC dann immer noch ein passendes 5.1-Lautsprecher-System fehlt. *(bh)*



■ OHRENFREUDE
Mit dem Game Theater XP können Sie auch über übliche Boxen emulierten Dolby-Digital-Sound hören. Die Anschlüsse finden Sie an der mitgelieferten Anschlussbox.

■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **Ca. DM 400,-**
■ WEBSEITE **www.guillemot.com**
■ TEL. **09122-8860**

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Gut

90%
WERTUNG

Eine runde Sache

Gravis Eliminator GamePad Pro Analoges Gamepad mit Griff

Trotz fabelhaftem Design ist das Eliminator Pro nur teilweise zu empfehlen: Es ist analog.

Der GamePad-Neuling von Gravis scheint durch mehrere Designschulen gegangen zu sein, denn er liegt richtig gut in der Hand. Technisch gibt es wenig zu meckern, denn das GamePad besitzt neben dem mittlerweile üblichen USB-Anschluss noch ein analoges Steuerkreuz und zehn Feuertasten, davon sind zwei Trigger an der GamePad-Stirnseite. Besonders in Sportspielen wie der *FIFA*-Serie oder *NHL 2001* hat man wegen des langen (analogen) Steuerungsweges im Vergleich zu digitalen Steuerkreuzen einen Nachteil. Die eingebaute Precision-Taste hilft da kaum. In Renn- und Flugspielen macht es diesen Nachteil aber wieder wett. Was bleibt, ist ein gut verarbeitetes GamePad mit ausreichend Tasten. *(bh)*



■ HANDLICH
Der neue Hand-Controller von Gravis liegt dank runder Formen gut in den Händen.

■ HERSTELLER **Gravis** ■ PREIS **Ca. DM 60,-**
■ WEBSEITE **www.gravis.com**
■ TEL. **030-390220**

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

71%
WERTUNG

Hot Stuff

FireStorm Dual Power GamePad

Das ForceFeedback-GamePad hat neben zehn Feuertasten zwei weitere Buttons auf der Unterseite. Während sich Daumen und Zeigefinger um diese zehn Tasten und die zwei analogen Mini-Joysticks kümmern, können die Mittelfinger das alternative Tastenduo bedienen: Ungewohnt, aber effektiv, denn alle Knöpfe sind gut erreichbar. Das FireStorm ist gut verarbeitet und reagiert präzise. Die Rütteleffekte fallen wie bei den meisten Wackel-Pads eher mager aus. *(bh)*

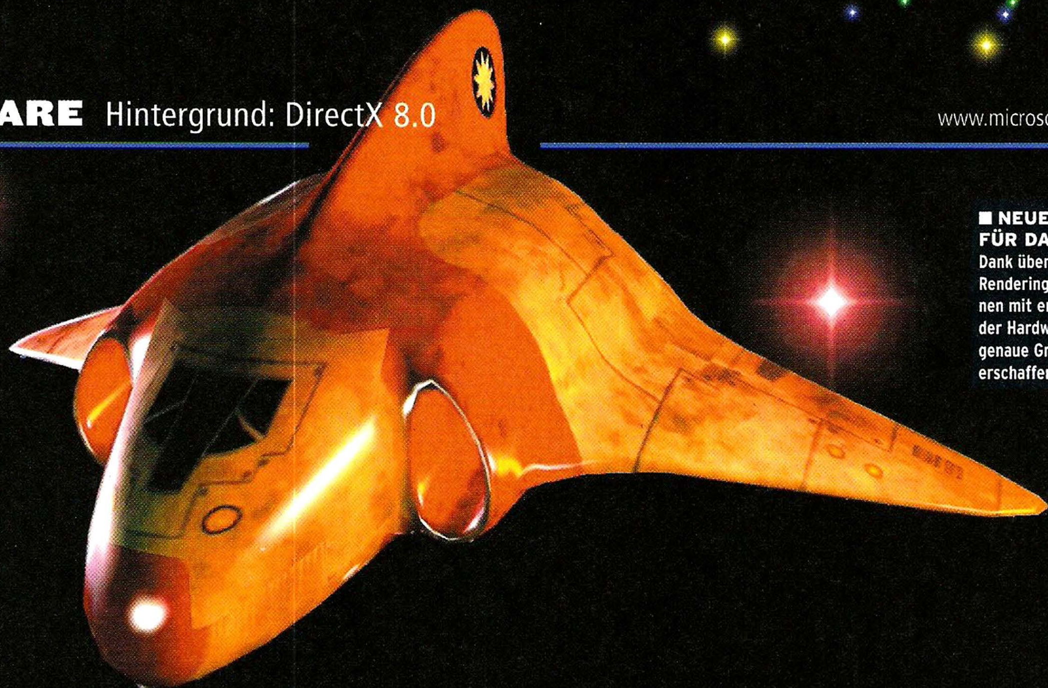


■ DEZENT
Mit zwei Motoren sorgt das FireStorm für ForceFeedback-Effekte.

■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **Ca. DM 90,-**
■ WEBSEITE **www.thrustmaster.de**
■ TEL. **09122-8860**

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

83%
WERTUNG



■ NEUE GRAFIK FÜR DAS LAND Dank überarbeiteter Rendering-Technik können mit entsprechender Hardware pixelgenaue Grafikeffekte erschaffen werden.

Alles anders mit DirectX 8.0!

Die Spieleschnittstelle ist mittlerweile in die achte Version gegangen – aber was hat sich geändert?

FAKTEN ■ PRODUKT **DirectX 8.0** ■ KATEGORIE **Spieleschnittstelle** ■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Auf Heft-CD** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

AUF EINEN BLICK
- Schlankere Struktur
- Überarbeitete Grafikberechnung
- DirectPlay Voice ermöglicht Sprachübermittlung per Internet und Netzwerk

DirectX ist kostenlos, kommt von Microsoft und jedes Spiel greift mittlerweile darauf zurück, um Grafik-, Soundkarte und andere Hardware anzusprechen.

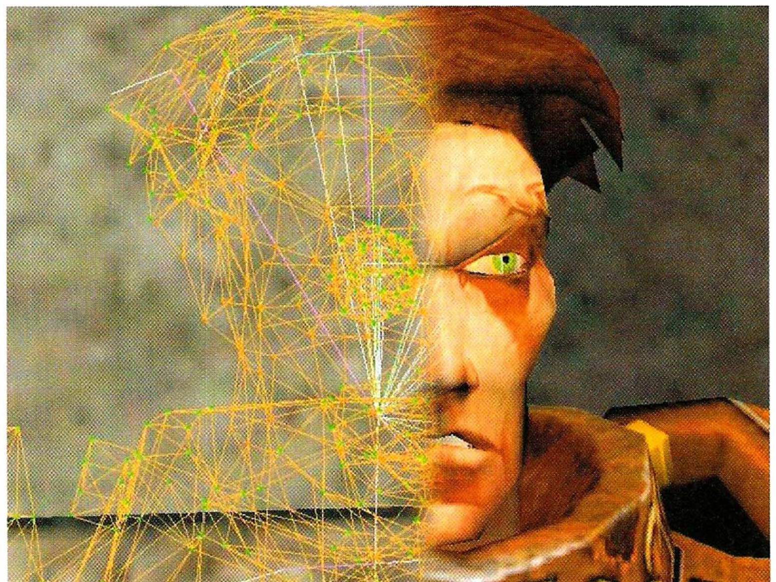
Wenn Sie mit dem Begriff nicht sonderlich viel anfangen können, liegt es vor allem daran, dass die Spielesschnittstelle nur im Hintergrund arbeitet. Aber wozu brauchen Spiele eigentlich DirextX? DirectX ist quasi das Bindeglied zwischen Ihrer PC-Hardware (Grafikkarte, Soundkarte, Joystick, Lenkrad etc.) und Spielen. Es beherbergt einige Programmierschnittstellen (APIs), die als Mittler zwischen diesen beiden Welten fungieren. Microsoft hegt und pflegt DirectX, denn es ist Bestandteil des Windows-Betriebssystems. Für den PC-Anwender tritt es lediglich in Erscheinung, wenn Sie ein Spiel installieren, das wegen besonderer Bedürfnisse mit der vorhandenen Version von DirectX nicht zufrieden ist. Aber was ändert sich, wenn Sie das neue Mulitmedia-Paket einrichten? Wie bereits gesagt, im normalen Fensterbetrieb werden Sie zunächst keine Änderungen feststellen. Wenn Sie jedoch die Datei „dxdiag.exe" im Verzeichnis „C:\Programme\DirectX" aufrufen, werden Sie die aktuelle Version anhand der aktualisierten Einzelkomponenten erkennen. Die haben nämlich eine Veränderung der Größe erfahren und sind nun wesentlich schlanker, damit die Hardware noch flinker angesprochen werden kann. Das ist vor allem für Programmierer wichtig (siehe Extrakasten). Die größten Änderungen in DirectX 8.0 wurden im Grafik- und Sound-Bereich vorgenommen. Aus den bisherigen Teilen „DirectMusic" und „DirectSound" wurde „DirectX Audio". Spieleprogrammierer können nun Lieder im flexiblen Midi-Format benutzen, diese mit Soundeffekten mischen und dann sogar noch 3D-Effekte darüber legen. Solche Möglichkeiten hatten Spieleprogrammierer in DirectX 7.0 nur eingeschränkt. Dank des neuen „Audio-Skriptings" können

Grafische Premiere

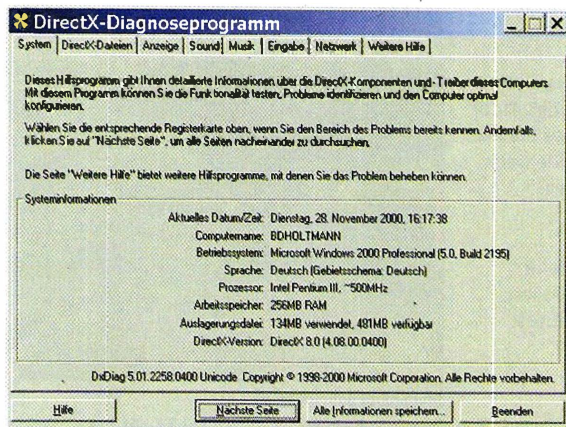
Die Grafikberechnung wurde auf schlank getrimmt und auch verbessert. Das Zauberwort heißt Shader.



Shader nennen sich bestimmte Folgen von Operationen, mit denen man Grafikeffekte wesentlich einfacher berechnen kann.. Sie ähneln den Multimedia-Erweiterungen MMX, 3DNow! und ISSE. Aus der Sicht des Spieleprogrammierers bieten Sie den Vorteil, dass sehr unterschiedliche Effekte im Handumdrehen realisiert werden können. So lassen sich mit so genannten Vertex-Shadern (Vertex = Eckpunkt) Gesichts- und Körperanimationen erstellen, da mit Eckpunkten ein Skelett und damit seine Bewegungsmöglichkeiten festgelegt werden können. Der Pixel-Shader kümmert sich hingegen darum, die bisher üblichen Multi-Texturing-Effekte auf Pixelbasis zu berechnen. Dazu muss der verwendete Grafikchip allerdings mindestens sechs Bildpunktoperationen pro Taktzyklus durchführen können - und das beherrschen zurzeit nur GeForce2 GTS Pro und Ultra sowie der Radeon von Ati. Karten mit GeForce2-MX-Chip müssen da leider passen.



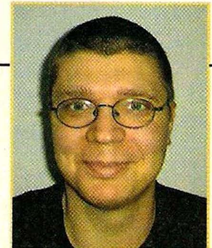
ICH SCHAU DIR IN DIE AUGEN Über so genannte Shader berechnet DirectX 8.0 komplexere Geometriedaten wie zum Beispiel die Gesichtsanimation der Spielfiguren in Unreal 2.



DETAILFRAGE **Im DirectX-Verzeichnis können Sie dank „dxdiag.exe" einzelnen Komponenten auf ihre Versionsnummern überprüfen.**

Programmierer-Meinung

Auch deutsche Spieleprogrammierer freunden sich mit dem neuen DirectX an. Wir haben einmal nachgefragt.



Wir haben Carsten Orthbandt, Entwicklungsleiter bei der deutschen Softwareschmiede SEK-Ost, nach DirectX 8.0 gefragt.

[...] Die wichtigsten Änderungen betreffen DirectGraphics (ehemals Direct3D/DirectDraw). Die API wirkt nun wesentlich durchdachter. Durch die Anhebung des Abstraktionsgrades ist es möglich, weitere Techniken durch Hardware-Unterstützung zu beschleunigen. Dazu gehören Continuous Level Of Detail, Bone Animation, Vertex- und Pixel-Shader. Vertex-Shader erlauben es, viele Geometrie-Effekte direkt auf der Grafikkarte zu programmieren. Das Potenzial der Pixel-Shader wird sich erst richtig zeigen, wenn auch Hardware verfügbar ist, die diese Funktion voll unterstützt. Pixel-Shader sind das einzige Feature, das nicht in Software emuliert werden kann. Bumpmapping ist eine Kleinigkeit für Pixel-Shader, die interessanteren Effekte werden wir wohl nächstes Jahr sehen.

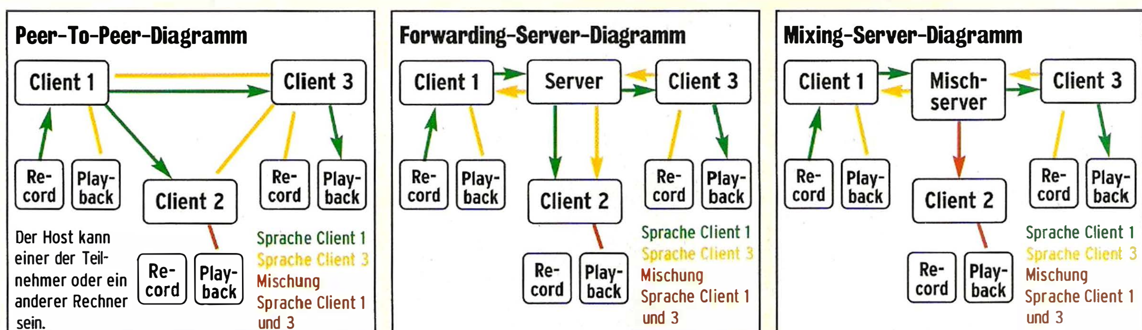
Pixel- und Vertex-Shader werden von der nächsten Grafikkarten-Generation in Hardware unterstützt.

Programmierer ohne eigene Programmierarbeit ganze Klangdramaturgien erschaffen. Spielereignisse werden dabei den akustischen Untermalungen zugewiesen. Der technische Weg zu kinoreifer Spielemusik wurde mit DirectX 8.0 also geebnet. Aber auch an der Grafikfront hat sich Microsoft ordentlich ins Zeug gelegt, denn die ehemals getrennten Komponenten „Direct3D" und „DirectDraw" arbeiten nun in „DirectX Graphics" zusammen. Durch die „Per-Pixel-Shader" wird die Berechnung der 3D-Grafik umstrukturiert, wodurch Spiele-Entwickler neue Grafikeffekte auf Pixelbasis erstellen können. Außerdem können Grafikhardware-Ingenieure relativ einfach Erweiterungen der DirectX-Befehle vornehmen. Ebenfalls neu sind die 3D-Texturen, dreidimensionaler Nebel oder Lichteffekte. Die Filmeffekte, die der T-Buffer der 3dfx-Grafikkarten beherrscht, sind nun dank DirectX 8.0 auch auf anderen Grafikplatinen realisierbar. Mit Treiberunterstützung werden damit Effekte wie Kantenglättung, Bewegungsunschärfe und Tiefenwirkung berechnet. Dass auch Joysticks oder Lenkräder in Spielen eingesetzt werden konnten, dafür sorgte bisher „DirectInput". In der Neuauflage dürfen Sie die Geräte nicht nur untereinander kombinieren, sondern sie auch unabhängig von der Spielgattung einsetzen. Wenn Sie zum Beispiel in *DS9: The Fallen* nicht auf die Pedale Ihres Lenkrades verzichten können, haben Sie nun die Möglichkeit, diese zur Waffenkontrolle einzusetzen. Spätestens mit der nächsten Grafikkarten-Generation werden aber vor allem die Grafikneuerungen interessant. Bevor ein Spiel also nicht unbedingt DirectX 8.0 anfordert, sollten Sie es auch nicht installieren.

Bernd Holtmann

So bringt DirectX Ihre Sprache ins Spiel!

Tools wie Roger Wilco haben es vorgemacht: Mit Headset können Sie sich mit Ihren Spielkameraden während des Spiels über Taktik oder das Wetter unterhalten. DirectX unterstützt die Sprachübermittlung nun auch.



TALK TO ME **In DirectX 8.0 können Sie dank „DirectPlay Voice" in Spielen mit Ihren Mitspielern sprechen. Um den besten Kompromiss aus Klangqualität und Übertragungsgröße herauszufinden, können Sie sich für einen von drei verschiedenen Übermittlungsmodi entscheiden.**

Mit dem neuen „DirectPlay Voice" können sich Spieler über das Internet oder im LAN mit einem Headset oder Mikrofon unterhalten. Um bei Computern mit schlechter Internetanbindung (zum Beispiel einem analogen Modem) dabei eine möglichst gute Sprachqualität zu erreichen, bietet „DirectPlay Voice" gleich drei verschiedene Möglichkeiten, die Daten zwischen den verschiedenen Teilnehmern eines Voice-Chats hin- und herzuschaufeln. Bei Netzwerkspielen empfielt sich das Peer-To-Peer-Modell, bei dem die Sprache an alle Teilnehmer gesendet wird. Im Mixing-Server-Modell fungiert ein PC als Sammelstelle für die Audiodaten, über den dann die einzelnen Sprachinformationen der Teilnehmer weitergeleitet werden. Im Betriebsmodus des Forwarding-Server arbeitet „DirectPlay Voice" ähnlich wie im Mixing-Server-Modell, mischt dabei aber die Sprache der anderen Teilnehmer zusammen. Die Sprache von Spieler B und C wird dann also zu einem einzigen Datenstrom zusammengemischt, der dann an Spieler A weitergeleitet wird. So spart man besonders bei kleinen Internetanbindungen enorm an Bandbreite. In Strategie- oder Actionspielen wie *Counter-Strike* bringt die organisierte, taktische Absprache einen starken Vorteil. Externe Softwarelösungen wie Roger Wilco und Co. werden dank „DirectPlay Voice" also theoretisch uninteressant. Mit dem „Game Voice" hat Microsoft dazu übrigens auch gleich die passende Hardware im Angebot.

Sacrifice



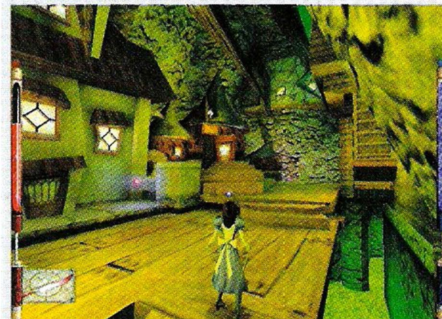
Shiny Entertainment bietet mit *Sacrifice* nicht nur ein anspruchsvolles Strategiespiel, es kann vor allem durch die grandiose Grafik überzeugen. Ähnlich wie in *Populous – The Beginning* sammeln Sie mit Ihrem Zauberer Mana sowie Seelen und beschwören damit Kreaturen, die Sie in den Kampf gegen die Anhänger feindlicher Götter schicken. Die Demoversion enthält ein umfangreiches Tutorial, das die Steuerung und Spielweise bis ins Detail erklärt. Anschließend dürfen Sie noch zwei Missionen der Kampagne spielen.

Spielsteuerung:
Im Spiel können Sie jederzeit ein Menü aufrufen, indem Sie die [Esc]-Taste drücken. Ansonsten wird mit der Maus gesteuert.

Taste	Aktion
[↑]	Vorwärts laufen
[↓]	Rückwärts laufen
[←] [→]	Drehen
[linke Maustaste]	Kreaturen auswählen
[rechte Maustaste]	Kreaturen Befehle erteilen

■ Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct3D**

American McGee's Alice



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[W] [S]	Vor/zurück	[A] [D]	Links/rechts
[Leer]	Springen	[F]	Klettern

■ Benötigt: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium III 700, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **OpenGL**

Battle of Britain



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Leer]	Feuern	[1] bis [0]	Ansicht
[↑] [↓] [←] [→]	Steuerung	[R]	Cockpit aus

■ Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Digitale Hühnerjagd

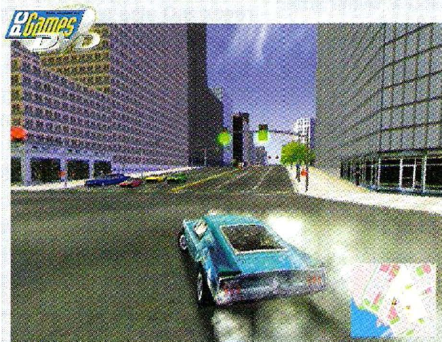


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Schießen	[rechte Maustaste]	Nachladen
[Maus]	Zielen		

■ Benötigt: **Pentium, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Keine**

Midtown Madness 2

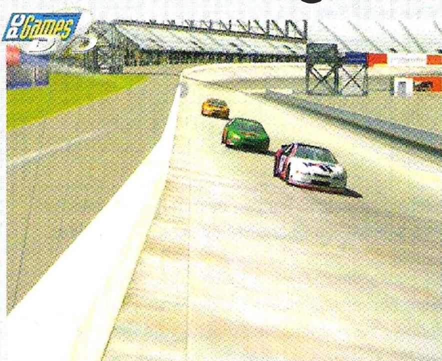


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[↑] [↓]	Gas/Bremse	[←] [→]	Links/rechts
[Leer]	Handbremse	[Tab]	Karte

■ Benötigt: **Pentium II 266, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct3D**

NASCAR Racing 4

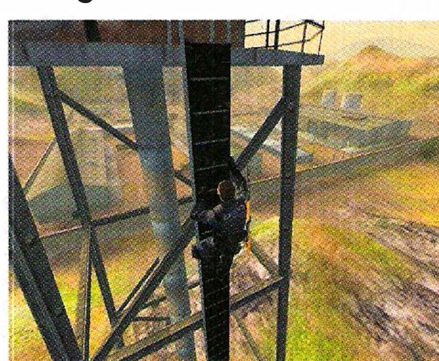


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[↑] [↓]	Gas/Bremse	[←] [→]	Links/rechts
[Leer]	Handbremse		

■ Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
■ Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL**

Project: I.G.I.



Schlüpfen Sie in die Rolle von Agent David Jones und stehlen Sie einen Lkw aus einer Militärbasis! Ihr Held ist zwar schwer bewaffnet, trotzdem ist es besser, möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Gefragt ist vorsichtiges Vorantasten, um keinen Alarm auszulösen – sonst hat Jones schnell zu viele Soldaten im Genick. Vielleicht finden Sie ja auch einen Computer, mit dem Sie die Überwachungskameras ausschalten können? Im Tipps&Tricks-Teil dieser Ausgabe finden Sie zusätzliche Hilfestellung zu *Project: I.G.I.*

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[↑] [↓] [←] [→]	Bewegungsrichtung
[linke Maustaste]	Feuer
[Zurück]	Sekundäres Feuer
[Shift] rechts	Aktivieren
[Strg] rechts	Ducken/kriechen
[0] (Ziffernblock)	Springen
[rechte Maustaste]	Nächste Waffe
[Leer]	Fernglas

■ Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Patrizier 2

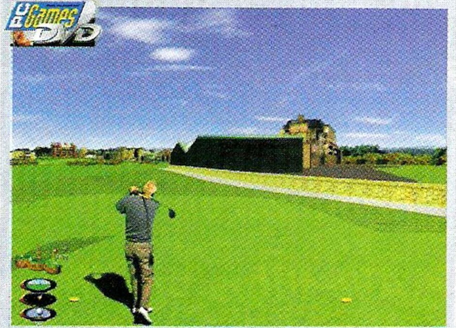


Patrizier 2 knüpft nahtlos an seinen populären Vorgänger von 1992 an, der sich bis zum heutigen Tag über eine halbe Million Mal verkauft hat. Als zunächst kleiner Händler dienen Sie sich, bei der verflixt unterhaltsamen Seehandelssimulation, bis zum Vorsitzenden der Hansevereinigung hoch. Der Genre-Mix aus Handel, Diplomatie, Strategie und Wirtschaft motiviert langanhaltend und dürfte das gefundene Fressen für alle WiSim-Experten sein. Sollten Sie mit dem teils happigen Schwierigkeitsgrad Probleme haben, dann werfen Sie doch einen Blick in den Tipps&Tricks-Teil dieser Ausgabe. Dort werden auch die grundlegenden Abläufe von *Patrizier 2* erklärt.

Spielsteuerung:
Patrizier 2 kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Über die Icon-Leisten am oberen und rechten Bildschirmrand werden sämtliche Aktionen des Spiels dirigiert.

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Links 2001



Spielsteuerung:
Links 2001 wird per Maus gesteuert. Mit der 🖱 können Sie die Schlagrichtung festlegen, mit der 🖱 bestimmen Sie die Schlagstärke.

- Benötigt: **Pentium II 266, 48 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

F1 Champ. Season 2000

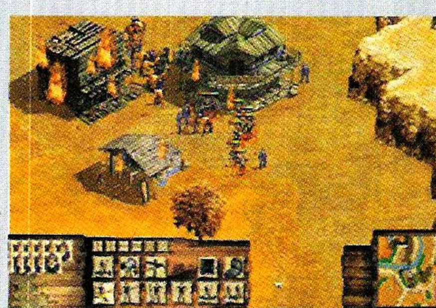


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
A Y	Gas/Bremse
, .	Links/rechts

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

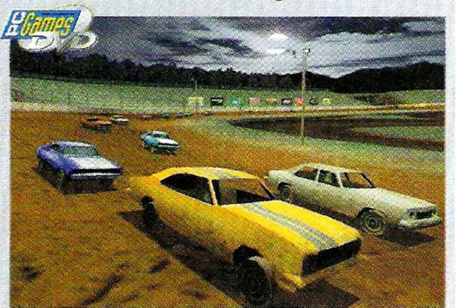
America



Spielsteuerung:
America wird vollständig mit der Maus gesteuert. Mit 🖱 werden die Einheiten ausgewählt und mit 🖱 verschieden Aktionen zugewiesen.

- Benötigt: **Pentium II 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Dirt Track Racing Australia

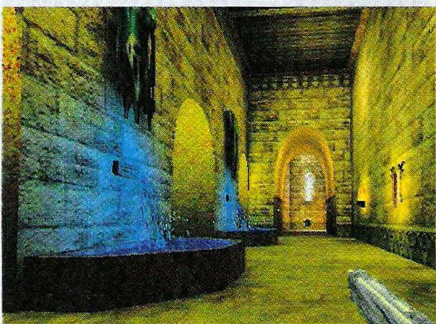


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts
← →	Links/rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 266, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Hired Team Trial: Gold



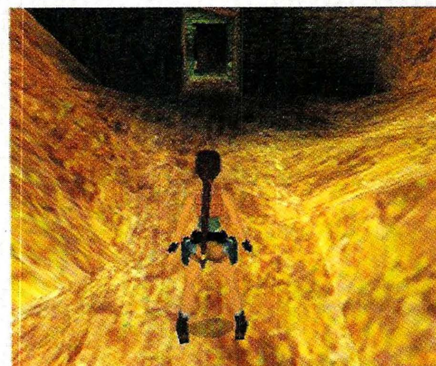
Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts
← →	Nach links/rechts
🖱	Feuer

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL**

Tomb Raider: Die Chronik

Eingefleischte Lara-Hasser konnten sich ein Grinsen nach dem im wahrsten Sinne des Wortes erschütternden Ende des vierten Teils nicht verkneifen. Dass man die vergangenen Abenteuer der graziösen Pixelfrau noch einmal in dieser Form aufleben lässt, ist aber auf eben jenen Schluss zurückzuführen. Wer die Chroniken von *Tomb Raider* noch nicht sein Eigen nennt, darf Lara anhand dieser Demoversion durch einen Level lenken.

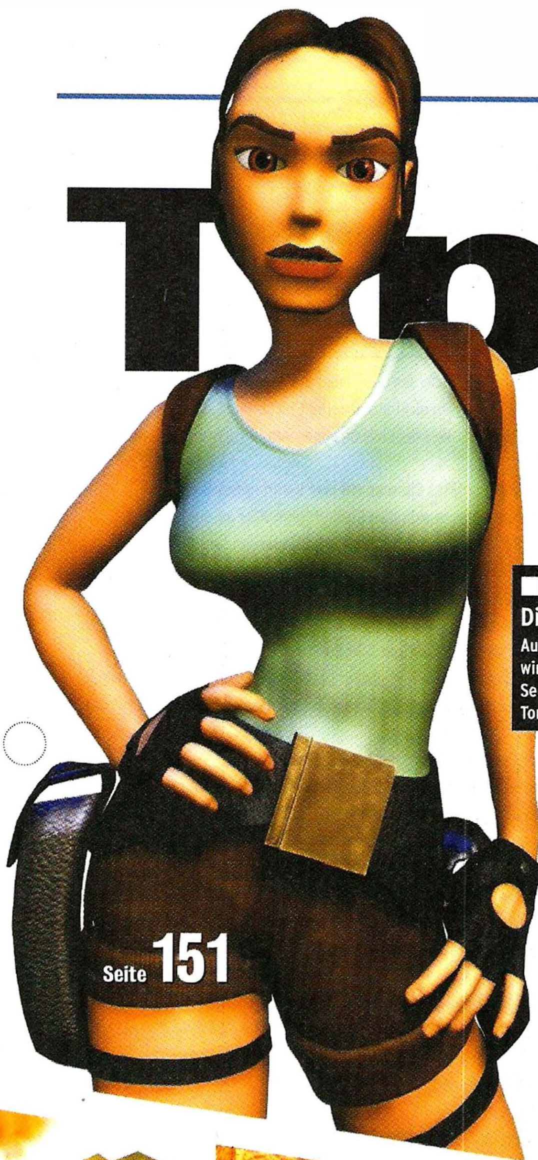


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts
← →	Links/rechts
Shift	Gehen
Alt	Springen
Strg	Aktion
Bild↑	Ansicht
Esc	Inventar
Entf	Links ausweichen
Bild↓	Rechts ausweichen

- Benötigt: **Pentium II 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Tipps & Tricks



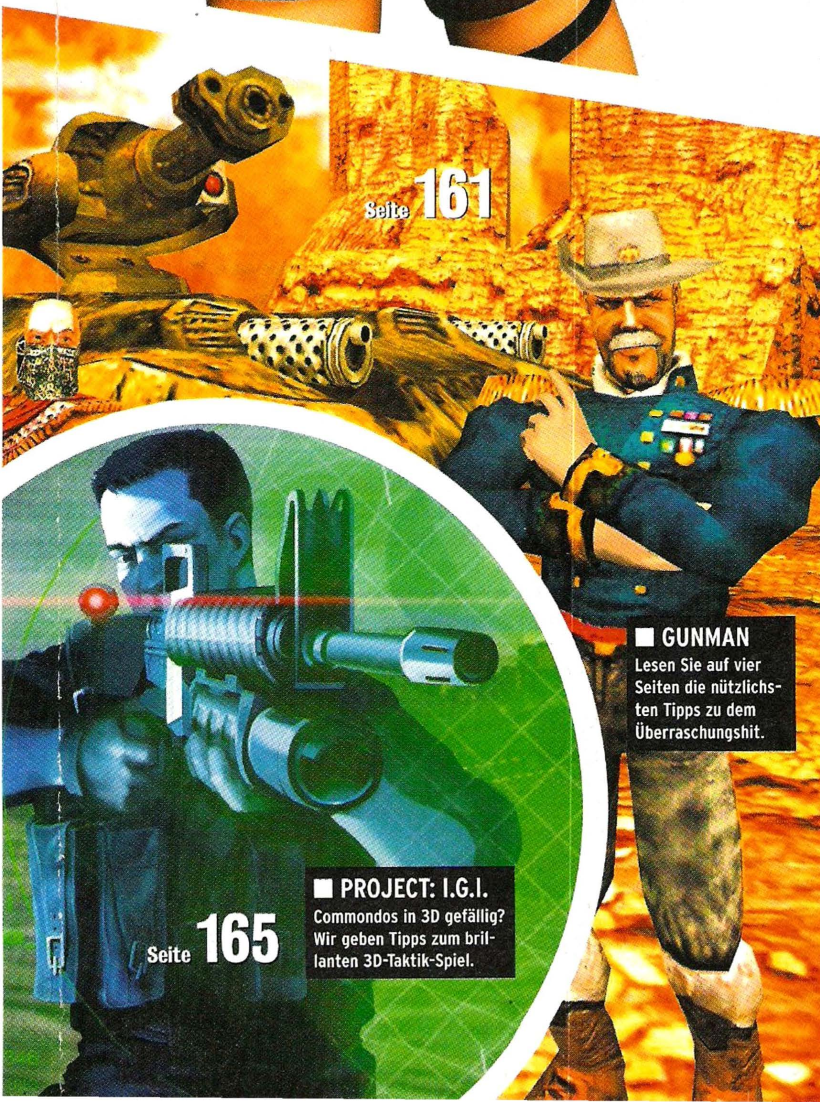
■ Tomb Raider: Die Chronik
Auf zehn Seiten verraten wir Ihnen, wie Sie alle 36 Secrets im neuesten Tomb-Raider-Teil finden!

Seite 151

Wir hoffen, Sie sind gut ins neue Jahr(tausend) gerutscht. So kurz nach Weihnachten ist bekanntlicherweise spielerische Hochsaison. Deswegen auch satte 46 Seiten Tipps, Tricks und Lösungen.

Tipps & Tricks

Kurztipps



Seite 161

■ GUNMAN
Lesen Sie auf vier Seiten die nützlichsten Tipps zu dem Überraschungshit.

■ PROJECT: I.G.I.
Commondos in 3D gefällig? Wir geben Tipps zum brillanten 3D-Taktik-Spiel.

Seite 165

Tipps&Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Spieletipps	11/2000 bis 1/2001
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
CallTo Power 2	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
FIFA 2001	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTALondon	Komplettlösung	7/99
Gunman	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Spieletipps	12/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
NHL 2001	Allgemeine Spieletipps	12/2000
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001, 2/2001
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Patrizier 2	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek: Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek: Voyager - Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star WarsEpisode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Sudden Strike	Allgemeine Spieletipps	11/2000
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
DS9: Tbe Fallen	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Tomb Raider: Die Chronik	Komplettlösung	2/2001
UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps	11/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
Wizards & Warriors	Allgemeine Spieletipps	12/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99
Zeus	Allgemeine Spieletipps	1/2001

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps&Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Patrizier 2

Die unvergessliche Handelssimulation Patrizier kehrt zurück. Wir helfen beim Einstieg in die Welt der Hanse.

Kaum ein Spiel bietet so viel Freiheit: Ob Sie sich nun als Händler, Politiker oder Pirat versuchen wollen – bei *Patrizier 2* kein Problem. Unsere Tipps helfen Ihnen dabei, einen guten Start in die komplexe Wirtschaftssimulation hinzulegen. Mast- und Schotbruch!

Das Handelssystem

Wie funktioniert das Handelssystem?

Die Simulation des Handels ist weitaus komplexer, als man zunächst denkt. Jede Stadt fragt dynamisch Güter nach und bietet Waren an. Der Preis schwankt je nach Lagerbestand, Nachfrage, Produktion und Jahreszeit. Der Preis eines Gutes verändert sich bei jeder Mengeneinheit, die ge- oder verkauft wird.

Warum ändern sich die Bestände in Städten oft so drastisch?

Sie sind nicht der einzige Händler der Hanse. Andere Geschäftsleute transportieren ebenfalls Waren und wollen Profite erzielen. So kann es schon einmal vorkommen, dass Sie mit einer Schiffsladung wertvoller Pelze in Brügge einlaufen und keinen guten Preis erzielen, da Ihnen ein Konkurrent zuvorgekommen ist.

Einzelspiel: Der Anfang

Welche Stadt soll ich als Heimat wählen?

Das kommt ganz darauf an, wie Sie spielen möchten. In Städten, die stark benötigte Waren nicht selber produzieren, können Sie durch Warenlieferungen schnell an Ansehen gewinnen. Ein gutes Beispiel dafür ist Lübeck. Durch Bier-, Fell- und Weinlieferungen befriedigen Sie sehr schnell die Bedürfnisse der Stadt und ernten die Gunst des Volkes.

Worauf ist bei der Wahl der Heimat noch zu achten?

Suchen Sie sich eine Stadt, die eine solide Produktion eines guten Handelsgutes aufweist (Beispiele: Lübeck, Bremen: Eisenwaren; Danzig, Stettin: Bier). So haben Sie immer verfügbare Handelswaren und können Ihre ersten Touren mit hohen Gewinnen fahren. Eine zentrale Lage ist auch empfehlenswert – es lohnt sich meist eher, kurze Strecken mit moderatem Gewinn zu fahren, als mit einer wertvollen Ladung eine Woche lang unterwegs zu sein.

Wie funktioniert das Produktionssystem?

Schauen Sie sich die dem Spiel beiliegende Karte genau an. Schnell wissen Sie, welche Ware wo besonders effektiv (zwei Warensymbole auf der Karte) produziert wird und demnach auch günstig ist. Außerdem sollten Sie im Handbuch die Produktionsbetriebe analysieren. Dort finden Sie Angaben, welche Rohstoffe benötigt werden. Beispiel: Lübeck produziert Eisenwaren. Als Rohstoffe werden Holz und Eisenerz benötigt. Um auf Dauer die preiswerten Eisenwaren aus Lübeck kaufen zu können, müssen Sie also dafür sorgen, dass die benötigten Rohstoffe nicht ausgehen.

Mit welchen Gütern soll ich am Anfang Handel treiben?

Konzentrieren Sie sich zunächst auf „sichere" Güter, die Sie immer mit Gewinn verkaufen können. Die beiden wichtigsten Waren sind zu Beginn Bier und Eisenwaren. Abgesehen von den wenigen Bier produzierenden Städten (Danzig, Stettin, Hamburg, Bremen und London) wird der Gerstensaft fast überall in rauen Mengen nachgefragt. Ähnlich verhält es sich mit Eisenwaren. Kaufen Sie diese in Stockholm oder Lübeck ein, um sie dann mit etwa 100 Talern pro Fass Gewinn zu verkaufen. So kommen Sie schnell an die ersten 100.000 Taler.

Brauche ich Kapitäne?

Unbedingt. Suchen Sie besonders zu Spielbeginn immer die Kneipe auf. Stellen Sie den erstbesten Kapitän ein, auch wenn Sie ihn noch nicht brauchen. Erfahrene Schiffsführer sind im Kampf, für Expeditionen und automatische Handelsrouten unentbehrlich. Suchen Sie in selten besuchten Häfen (besonders in Flussstädten) nach den begehrten Kapitänen. Tipp: Zu jeder Zeit gibt es irgendwo immer einen Kapitän.

Wohin mit dem ganzen Geld?

Wenn Sie einen Kapitalstock von ca. 100.000 Talern Ihr Eigen nennen, ist es an der Zeit, überschüssiges Geld zu investieren. Behalten Sie stets 50.000 bis 80.000 Taler als operatives Kapital und verleihen Sie den Rest beim Darlehensgeber. Nicht nur, dass Ihr Geld ganz ohne Ihr Zutun für Sie arbeitet – durch günstige Zinssätze steigt auch Ihr Ansehen.

Schiffe

Was für ein Schiff soll ich mir kaufen?

Ihre erste Neuanschaffung sollte ein Kraier sein. Das Schiff ist sehr schnell, wendig und verfügt über eine gute Nutzlast. Bauen Sie keine Schniggen und Koggen. Die Schnigge ist zu klein und die Kogge zu schwerfällig und zu langsam. Im späteren Spielverlauf steigt die Werftqualität so weit, dass der Holk verfügbar wird. Dieses Schiff kombiniert die Größe der Kogge mit der Wendigkeit des Kraiers. Tipp: Stellen Sie als Startjahr 1380 oder später ein, ist der Holk sofort verfügbar.

Wie häufig soll ich mein Schiff reparieren?

Im normalen Betrieb verliert Ihr Schiff an Seetauglichkeit. Lassen Sie Schäden immer zwischen 90 und 95 Prozent beheben. Sie werden sich ärgern, wenn Ihr Schiff wegen mangelhafter Wartung einem Piraten zum Opfer fällt.

Was ist beim Schiffbau zu beachten?

Nutzen Sie immer die gleiche Werft (am besten in der Heimatstadt) für Reparaturen und Bauaufträge. Je mehr Aufträge eine Werft erhält, desto besser wird die Qualität der Arbeit. Dies wirkt sich auf die Verfügbarkeit des Holks ebenso wie auf das Schiffswaffenangebot in der gleichen Stadt aus. Wenn Sie einen Neubau planen, lohnt es sich durchaus, die nötigen Waren selbst günstig einzukaufen und im Kontor zu lagern. Tipp: Es kommt nicht nur der Holk dazu, auch die anderen Schiffe werden mit der Zeit deutlich besser.

P

Aufträge und Schätze

Man hat mir ein Stück einer Schatzkarte angeboten!

Wenn Sie auf Schatzsuche gehen wollen, kaufen Sie das Kartenstück. Besuchen Sie danach in jedem Hafen den Informanten, um von ihm weitere Stücke zu kaufen, bis die Karte komplett ist. Schauen Sie sich die Karte genau an und vergleichen Sie die Uferstrukturen auf der Handelskarte. Um den Schatz zu finden, müssen Sie manuell an die eingezeichnete Stelle fahren. Tipp: Drüberfahren gilt nicht! Das Schiff muss exakt auf der richtigen Position halten.

Soll ich Terminaufträge annehmen?

Die prompte und zuverlässige Ausführung von Termingeschäften bringt Ansehen und satte Gewinne. Verschlampen Sie jedoch eine Tour, schadet das Ihrem Ruf sehr.



LAW AND ORDER Im Hafen von Danzig liegen diverse gekaperte Piratenkoggen. Eine Reparatur ist sehr kostspielig. Deswegen wurden alle erbeuteten Schiffe ausgeschlachtet und zur Auktion angemeldet.

Die Seeschlachten

Piraten greifen mich an! Was nun?

Wenn Sie eine Schnigge oder einen Kraier fahren, sollten Sie den Kampf nicht manuell steuern. Da Piraten fast ausnahmslos die langsame Kogge fahren, können Sie fast immer fliehen, ohne Schaden zu nehmen.

Lohnt es sich, selber Schiffe anzugreifen?

Egal, ob Sie selbst als Pirat Angst und Schrecken verbreiten oder als rechtschaffener Händler die Freibeuter bekämpfen: Lohnenswert ist es auf jeden Fall. Als Piratenjäger sind Sie auf der sicheren Seite, was Ruf und Ehre angeht. Als Pirat lässt sich damit schnell gutes Geld verdienen. Lassen Sie sich aber nicht erwischen! Auf welcher Seite der Macht Sie stehen, bleibt Ihrem Geschmack überlassen.

Okay, ich will kämpfen. Was brauche ich?

Bevor der Holk verfügbar ist, greifen Sie zum Kraier. Das Schiff muss maximal ausgebaut werden, um über genügend Kampfkraft zu verfügen. Ein ausgebauter Kraier ist die beste Waffe gegen die schwerfälligen Koggen von Piraten und Händlern. Angriffe auf Schniggen und andere Kraier sind wenig Erfolg versprechend. Um ein gutes Kampfschiff zu haben, brauchen Sie noch die maximale Besatzungszahl, genügend Schwerter und natürlich Bordwaffen. Ein Kapitän ist außerdem sehr empfehlenswert.

Welche Bordwaffen soll ich kaufen?

Werke, Bombarden und Kanonen sind Nahwaffen, während die Bliden als einzige Waffen im Spiel auf große Entfernung effizient sind. Bei Werken und Bliden gilt: Eine große Waffe ist besser als zwei kleine. Eine Bombarde hingegen ist schlechter als zwei Kanonen. Im Kampf Kraier gegen Kogge hat sich die Bewaffnung mit vier großen und zwei kleinen Bliden als optimal erwiesen.

Kraier gegen Kogge

Auf in den Kampf!

Sie haben die bessere Manövrierbarkeit und die höhere Geschwindigkeit. Wenn Ihr Schiff komplett mit Bliden bestückt ist, haben Sie obendrein den Reichweitenvorteil. Faustregel: Geschicktes Manövrieren ist im Seekampf das A und O. Der Trick bei der Sache ist, immer in einer Position zu sein, die der Gegner nicht beschießen kann. Segeln Sie vor dem Gegner und bleiben Sie auf Abstand. Kreuzen Sie vor dem Bug des Gegners und feuern Sie nach jeder Wende auf den Verfolger. Wichtig: Immer, wenn Ihr Feind beidreht, um seinerseits eine Breitseite anzubringen, müssen Sie in die entgegengesetzte Richtung drehen. Dank der besseren Manövrierbarkeit ist es so möglich, selber keinen einzigen Treffer einzustecken. Achten Sie auf Sandbänke und Felsen und weichen Sie diesen Hindernissen unbedingt aus.

Der Gegner will fliehen!

Lassen Sie das auf keinen Fall zu! Solange Ihr Gegner nicht schwer beschädigt ist, nimmt er den Kampf auf. Locken Sie ihn immer wieder in die Mitte des Kampfgebietes. Sobald der Feind abdreht, um zu entkommen, setzen Sie ihm nach. Ist der Kampf vorbei, weil der Gegner entkommen ist, können Sie ihn manchmal auf der Seekarte nochmals angreifen. Wenn Sie Pech haben, verschwindet er jedoch einfach.

Zerstören oder kapern?

Egal, ob Sie einen Piraten zerstören oder kapern, Ihr Ansehen steigt enorm. Wenn die Besatzung des Gegners während des Kampfes unter Ihre Mannschaftsstärke sinkt, sollten Sie den Feind kapern. Anschließend können Sie das Schiff dann „ausschlachten": Besatzung auf ein anderes Schiff transferieren und Waffen und eventuelle Ladung entfernen. Eine Reparatur des unterlegenen Schiffes lohnt nicht. Melden Sie den schrottreifen Kahn zur Versteigerung an und verkaufen Sie überzählige Waffen. So wird die Piratenjagd zu einem äußerst lukrativen Geschäft.

Florian Weidhase

Tomb Raider: Die Chronik

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Zwischengegner erledigen und jedes Secret finden.

Rom

Die Straßen von Rom

Wie öffne ich die verschlossene Holztür?

Kombinieren Sie den Revolver mit dem Laserzielgerät. Damit können Sie auf das Vorhängeschloss zielen und es zerschießen.

Wie öffne ich das Tor zum Tempel?

Zielen Sie mit dem Revolver auf die Glocke und schießen Sie darauf. Dann öffnet sich über der rechten Treppe ein Durchgang. Der Schalter im folgenden Raum öffnet die Tür zum Tempel.

Wozu dienen die beiden Raben?

Nachdem Sie den Schalter umgelegt haben, verwandelt sich der Rabe in eine weiße Taube. Drehen Sie das Federvieh und laufen Sie die Rampe hinauf. Der folgende Abschnitt wird durch einen schwingenden Rammbock versperrt. Hängen Sie sich auf der rechten Seite an die Kante und hangeln Sie sich daran entlang. Der zweite Hebel verwandelt anschließend auch den zweiten Vogel. Drehen Sie diesen ebenfalls. Daraufhin öffnet sich unterhalb der Tempelvorderseite eine kleine Kammer, in der sich das Saturn-Symbol befindet.

Secrets (3/36)

SECRET 1:
Laufen Sie zum Trainingsparcours. Wenn Sie zu dem Seil kommen, lassen Sie sich hinabfallen. Im hinteren Raum schieben Sie das Regal zweimal in die Wand. Im folgenden Raum befindet sich das Secret.

SECRET 2-3:
Bevor Sie sich das letzte Symbol schnappen, sollten Sie sich die letzten beiden Secrets holen, da sonst eine Zwischensequenz beginnt und Sie nicht mehr in diesen Teil der Karte gelangen.

Trajans Märkte

Wie bekomme ich die Zahnräder in Gang?

Am zweiten Torbogen befinden sich Kerben an der Wand, an denen Sie hinaufklettern können. Springen Sie in den rechten Eingang und ziehen Sie dreimal an dem Seil. Verlassen Sie danach den Raum und springen Sie über die zwei Torbögen bis zum hintersten Eingang. Wenn Sie an dem Seil ziehen, beginnen sich die Zahnräder zu drehen.

Was muss ich bei der Statue machen?

Begeben Sie sich in die Nische, in der sich zuvor die runde Steinplatte befand. Wenn Sie dem Gang folgen, erreichen Sie einen kleinen Raum. Brechen Sie dort die Münze mit der Brechstange aus der Wand und setzen Sie sie hinterher in die Statue im Nebenraum ein.

Wie schalte ich den Ventilator aus?

Schwimmen Sie bis zu dem Ventilator. Tauchen Sie so weit wie möglich hinab und durch den schmalen Gang. An dessen Ende befindet sich ein Rohr mit einem Ventil. Lösen Sie das Ventil mithilfe des Brecheisens. Setzen Sie es anschließend bei der roten Maschine ein. Wenn Sie das Rad drehen, deaktivieren Sie damit den Ventilator.

Secrets (6/36)

SECRET 1:
Befindet sich in der Nähe der Zahnräder. Dort hat sich eine Bodenplatte geöffnet.

SECRET 2:
Liegt auf der roten Maschine, im Raum hinter der Metallspinne.

SECRET 3:
Geradeaus, rechts von Ihrer Startposition hat sich eine Tür geöffnet, hinter der sich ein Secret verbirgt.

Das Kolosseum

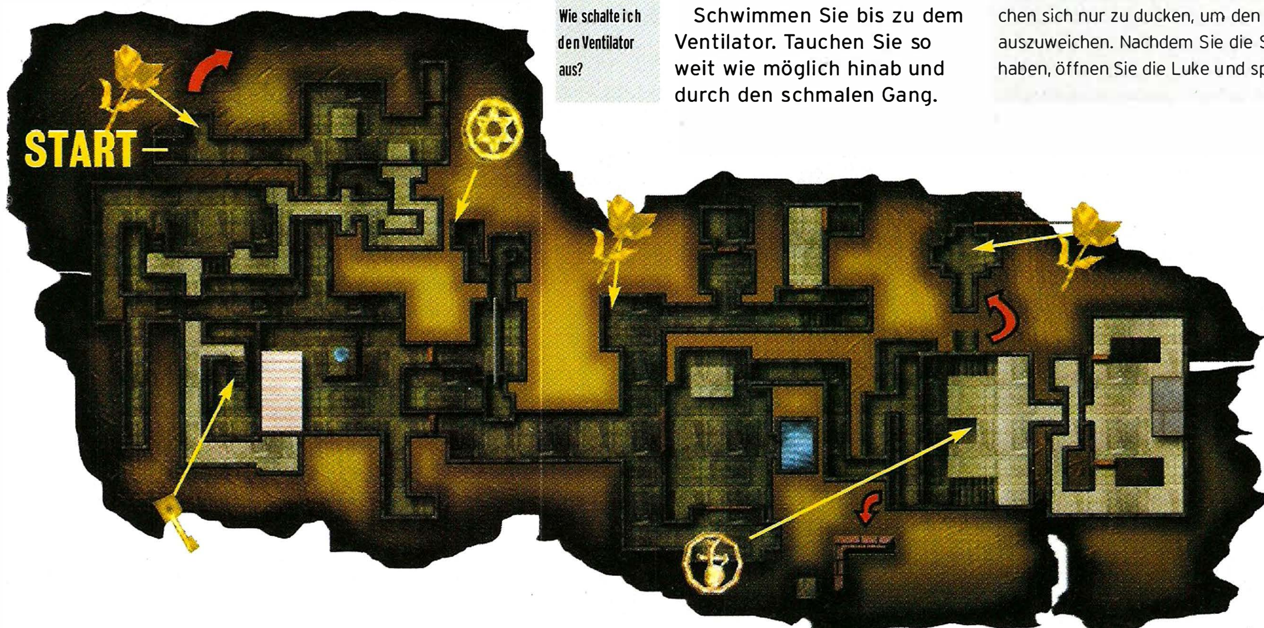
Wie gelange ich an den Edelstein?

Ziehen Sie dreimal an dem Seil. Lassen Sie sich danach auf die untere Plattform fallen

Metallspinne

Dieses bizarre Wesen ist gegen fast alle Waffen immun und nur an den Augen verwundbar. Benutzen Sie den Revolver. Dies ist die einzige Waffe, mit der Sie genau zielen können. Folgen Sie dem Gitter und lassen Sie sich hinabfallen. Unten angekommen, begeben Sie sich zu der kleinen Rampe in der Nähe der Luke. Von hier aus können Sie den Gegner ins Visier nehmen und brauchen sich nur zu ducken, um den Laserstrahlen auszuweichen. Nachdem Sie die Spinne erledigt haben, öffnen Sie die Luke und springen hinein.

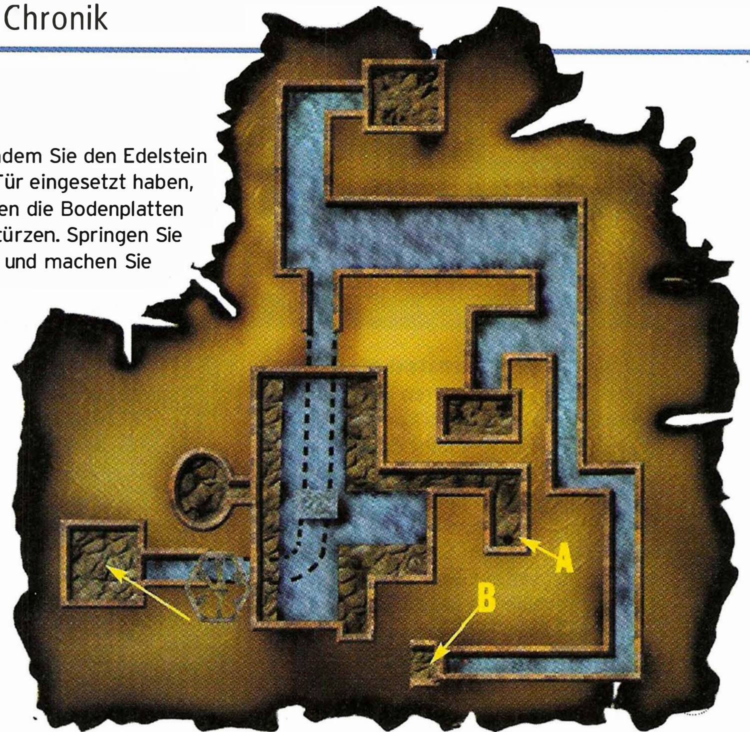
T



und folgen Sie dem Weg. Wenn Sie einen Fehler machen, erreichen Sie den Edelstein nicht rechtzeitig und er verschwindet wieder im Boden. Wenn Sie das zweite Stück des Edelsteins haben, fügen Sie es mit dem Gegenstück aus Ihrem Inventar zusammen.

Wie entkomme ich der Lava?

Nachdem Sie den Edelstein in die Tür eingesetzt haben, beginnen die Bodenplatten einzustürzen. Springen Sie zurück und machen Sie eine Rolle rückwärts auf die rettende Plattform. Von hier aus springen Sie wieder auf die gegenüberliegende Seite und hängen sich an die Kante. Hangeln Sie anschließend an der Kante entlang, bis Sie die andere Seite erreichen.



Der steinerne Gladiator

Dieser Gegner ist mit der richtigen Strategie sehr einfach zu erledigen. Öffnen Sie das Tor und gehen Sie so weit in den Raum, bis Lara Ihre Waffe hebt und den Gegner ins Visier nimmt. Eröffnen Sie dann das Feuer und gehen Sie rückwärts wieder aus dem Raum. Wenn er Ihnen zu nahe kommt, machen Sie einen Salto rückwärts.

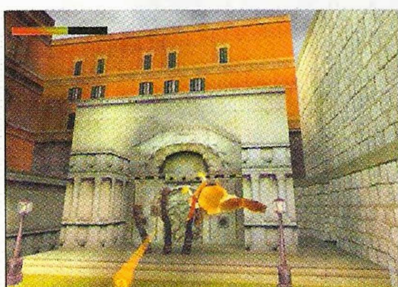


Wo befindet sich der Schlüssel?

Achten Sie darauf, an welcher Stelle der Gladiator zu Boden gegangen ist. Dort finden Sie den Schlüssel. Zünden Sie eine Fackel an, um den Schlüssel besser zu sehen.

Die Schlangen

Setzen Sie nach Möglichkeit die Schrotflinte ein, um den Gegner vorzubereiten. Den Rest erledigen Sie mit den einfachen Pistolen. Stellen Sie sich in die Mitte des Hofes. Dort sind Sie vor den Bissen der Schlangen sicher. Das einzige Problem sind die Feuerbälle, die auf Sie abgefeuert werden. Bleiben Sie so lange auf einer Stelle stehen, bis ein Feuerball auf Sie zukommt. Springen Sie in diesem Augenblick zur Seite. Bedenken Sie, dass die feurigen Geschosse keine gerade Linie fliegen, sondern ein wenig in Ihre Richtung abdriften. Springen Sie deshalb nach einem Sprung gleich wieder in die andere Richtung. Wenn Lara brennt, laufen Sie durch den kleinen Durchgang auf der rechten Seite und springen ins Wasser.



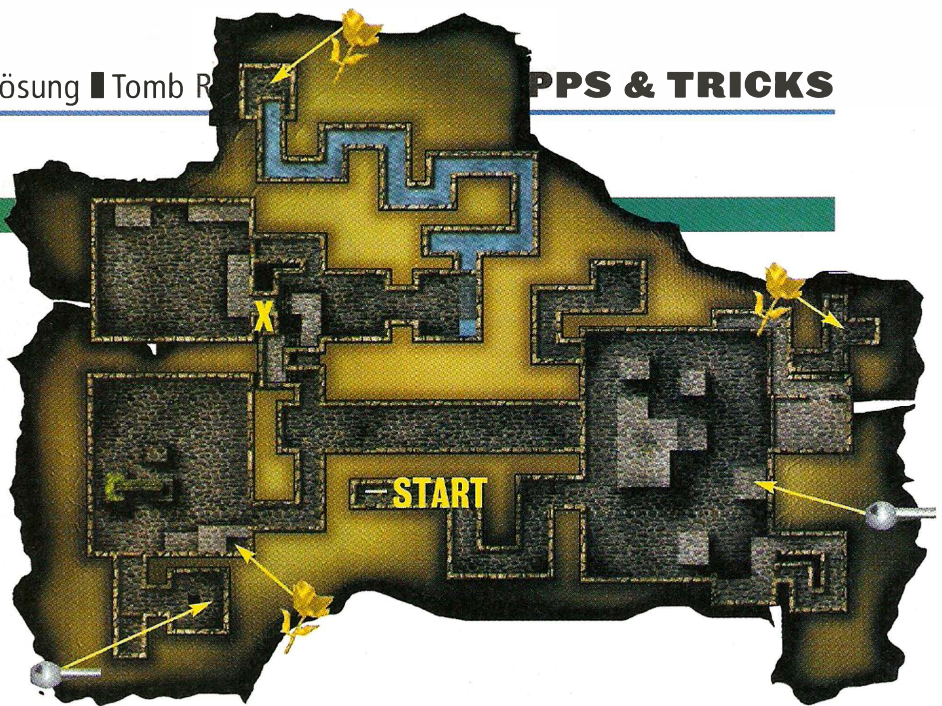


Secrets (9/36)

SECRET 1:
Gleich zu Beginn sehen Sie nach zwei Pfeilern eine bewegliche Wand auf der rechten Seite. Drücken Sie diese zweimal nach vorne und nehmen Sie das Secret.

SECRET 2:
Begeben Sie sich erneut zu der Tür, die sich geöffnet hat, nachdem Sie das zweite Edelsteinstück ergattern konnten. Auf der gegenüberliegenden Seite der Tür hat sich eine weitere Tür geöffnet. Dahinter befindet sich das Secret.

SECRET 3:
Bevor Sie am Ende den Stein aus der Wand brechen, springen Sie hinüber bis zur letzten Plattform. Dort liegt das letzte Secret.



Russland

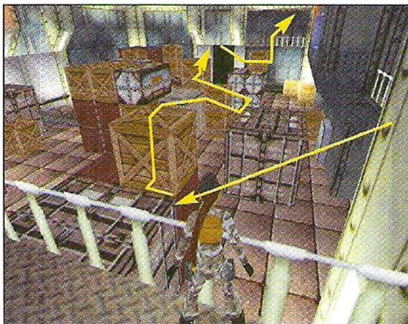
Die Basis

Ich laufe durch die Lagerhalle, doch ich weiß nicht, was ich hier tun soll!

Sprinten Sie zur anderen Seite der Halle und besorgen Sie sich den Silberschlüssel aus dem Metallschrank. Damit können Sie die gegenüberliegende Tür aufschließen (Achtung: Sie liegt etwas versteckt hinter Kistenstapeln)! Folgen Sie dem Weg, zerschießen Sie das Glas und schalten Sie die beiden Angreifer aus. Besorgen Sie sich dann die Uzi aus dem Schrank und vergessen Sie nicht, auch die Schlüsselkarte mitzunehmen. Sie ermöglicht Ihnen den Zugang zu mehreren Türen.

Wie öffne ich die Tür oberhalb der großen Treppe (X)?

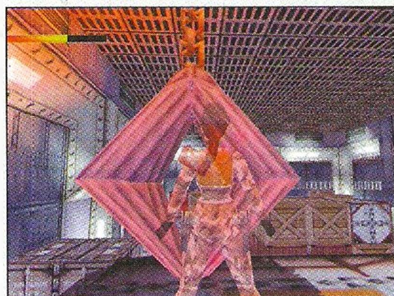
Laufen Sie zuerst ins Freie und öffnen Sie mit der Schlüsselkarte das graublaue Tor zum Generatorraum. Beseitigen Sie die beiden Angreifer. Einer von ihnen hat den Silberschlüssel für die Tür oberhalb der Treppe bei sich.



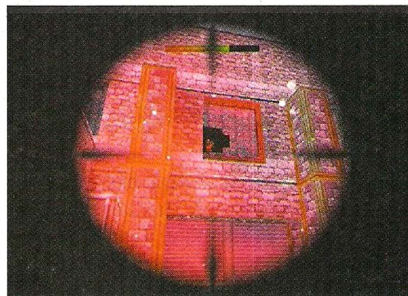
ROUTE Vom fehlenden Geländer geht es auf den ersten Kistenstapel. Schräg rechts, zur Mitte, dort wieder nach rechts und zur anderen Seite!

Der Kran

Der Mann am Schaltpult bewegt den Kran per Fernsteuerung über Ihren Kopf und lässt ihn dann herunterfallen. Wenn Sie nicht zerquetscht werden wollen, müssen Sie schnell sein und immer in Bewegung bleiben. Ausruhen können Sie sich nur, wenn Sie sich ganz nahe an eine Wand stellen. Dort kann Sie der Kran nicht erwischen!



GEFÄHRLICH Vor dem Kran müssen Sie sich in Acht nehmen. Er ist schnell und kracht mit einer ungeheuren Wucht auf Sie herunter. Nur zwei bis drei Treffer – und Sie sind platt!



HINTERHÄLTIG Nachdem Sie sich die A-Sicherung besorgt haben, lauern Ihnen auf dem Weg zum Generator zwei Scharfschützen auf.

Wie komme ich an die A-Sicherung für den Generator?

Sobald Sie die Tür an der Treppe aufgeschlossen haben, befinden Sie sich in einem zweiten Hinterhof. Springen Sie hinunter und öffnen Sie das Tor (Schlüsselkarte). Im Waschraum müssen Sie einfach nur die Schränke durchsuchen.

Was muss ich tun, nachdem ich die Sicherung eingesetzt habe?

Sobald der Generator läuft, öffnet sich eine Tür innerhalb des Generator-Raums. Gehen Sie hindurch und drücken Sie den Knopf. Damit bewegen Sie den Kran in Richtung U-Boot. Nun können Sie über die Container auf das U-Boot springen.

Secrets (12/36)

1. SECRET:
Das Gitter durchschießen und in den Luftschacht kriechen.

2. SECRET:
Tür zum Kontrollraum öffnen (Schlüsselkarte). Durch den neuen Durchgang (Zwischensequenz) ins Freie und über die Kisten springen.

3. SECRET:
Im Waschraum das Gitter in der hinteren rechten Ecke hochheben und durchtauchen.

Das U-Boot

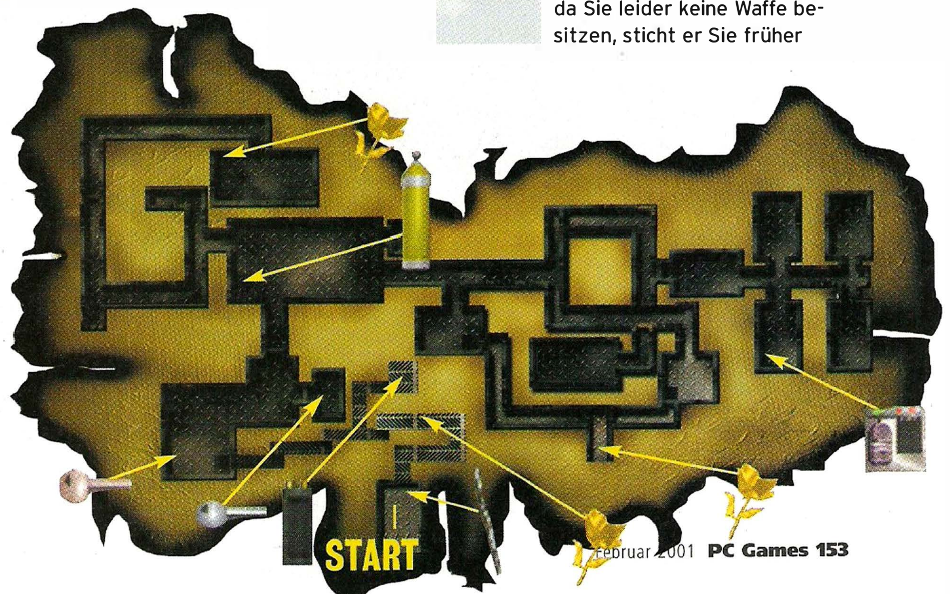
Ich bin gefangen! Wie komme ich hier heraus?

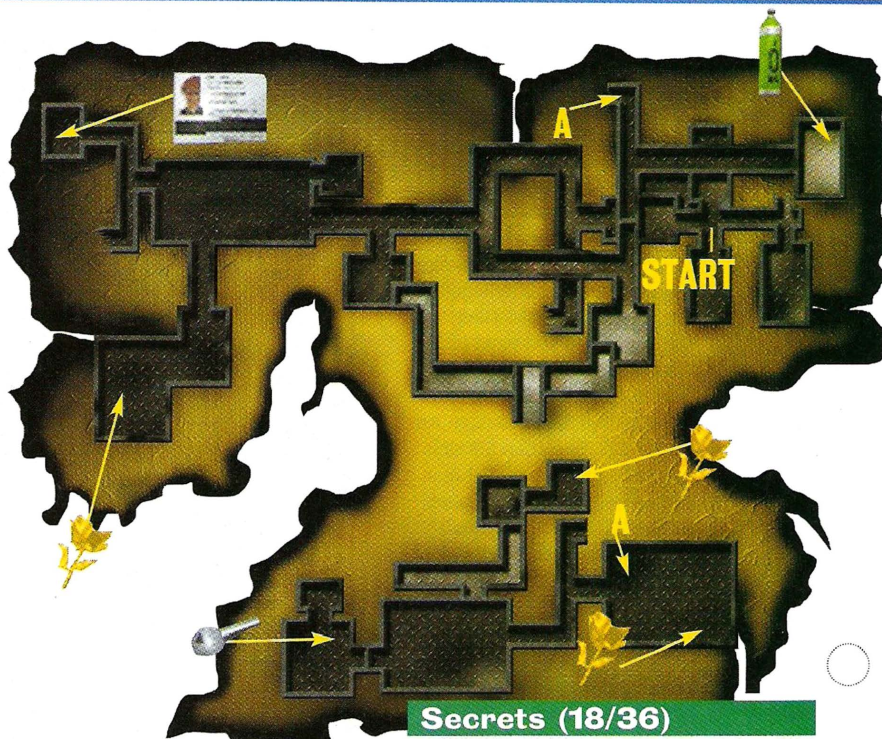
Laufen Sie in den Mittelgang und stecken Sie das Brecheisen (Eisengriff) ein. Achtung: Genau hingucken, denn das Metall ist leicht zu übersehen. Mit dem Brecheisen können Sie eines der Gitter aufbrechen (das, wo kein Feuerlöscher steht) und in einen Lüftungsschacht kriechen.

Ich bin in der Küche! Wie erledige ich den Koch?

Sie dürfen weder laufen noch kriechen. Beides macht Geräusche, durch die der Koch aufmerksam wird – und da Sie leider keine Waffe besitzen, sticht er Sie früher

T





Secrets (15/36)

1. SECRET:
Aus der Arrestzelle fliehen, die Wand hinaufklettern, durchkriechen, rückwärts hinunterlassen und festhalten. Runterklettern und in den linken Schacht kriechen.

2. SECRET:
Im Raum mit der Schrotflinte und der Atemmaske die Kiste gleich rechts nach dem Eingang mit dem Brecheisen aufhebeln.

3. SECRET:
Durch den Gang kriechen und kurz vor dem Gitter im engen Abschnitt aufstehen. Hochklettern und Secret einsammeln.

oder später nieder. Schleichen Sie sich stattdessen mit der Gehen-Taste vorsichtig an und ziehen Sie ihm mit dem Brecheisen eins über den Kopf (Aktions-Taste!). Nehmen Sie seinen Schlüssel an sich. Mit ihm können Sie die Tür zum Lager aufsperren.

Tiefseetauchen

Secrets (16/36)

Vom U-Boot aus gerade nach rechts wegschwimmen (am gelben Mini-U-Boot vorbei) und nach unten in einen Gang tauchen.

Ich brauche eine Schlüsselkarte! Wo bekomme ich sie her?

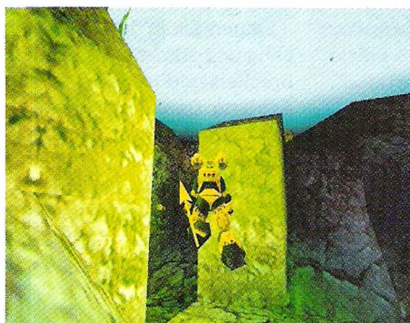
Das U-Boot sinkt

Springen Sie über die Flammen Richtung Speisesaal. Dort geht es von Tisch zu Tisch zur anderen Seite und dann in den Gang. Beseitigen Sie die zwei Angreifer. Einer von ihnen hat die Schlüsselkarte dabei.

Secrets (18/36)

1. SECRET:
In der Küche im Wasser. Achtung: Das Wasser steht unter Strom!

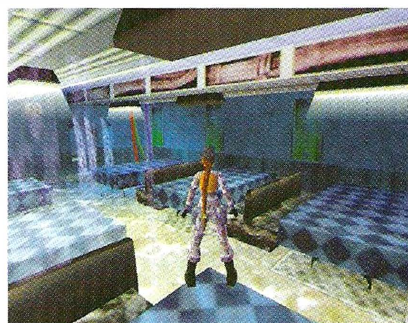
2. SECRET:
Sauerstoffflasche besorgen und die Angreifer ausschalten. Den Bronzeschlüssel einstecken und zurück in den Raum, wo der Strom abgeschaltet werden kann. Die Tür aufschließen und Secret einsammeln.



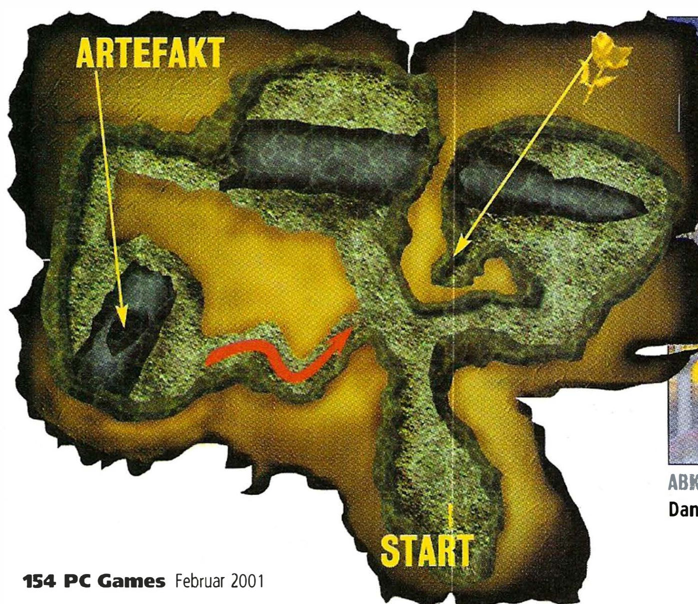
WO IST DER KRATER? Vom U-Boot aus nach rechts schwimmen und dann links halten. Durch den Tunnel gelangen Sie in einen Krater.

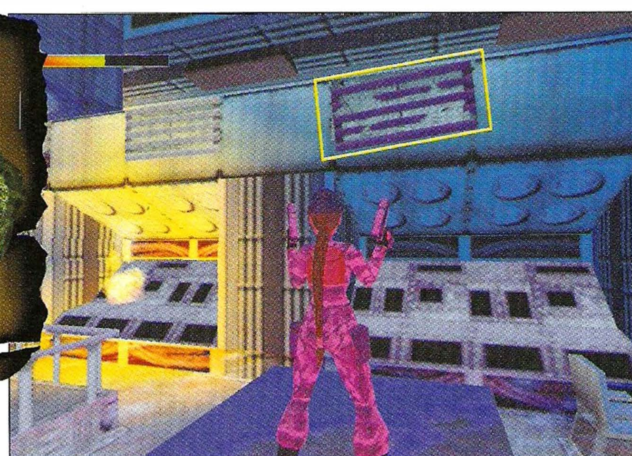


KNIFFLIG Stellen Sie sich an die Kante und gehen Sie einen Schritt zurück. Jetzt können Sie ohne Anlauf hinüberspringen – unversehrt!



UNTER STROM Springen Sie schräg von Seite zu Seite (ohne Anlauf!). Sonst bleiben Sie an der Decke hängen und fallen ins elektrisierte Wasser.





ABKÜRZUNG Zerschießen Sie das Gitter und klettern Sie durch den Schacht. Dann können Sie die Stickstoff- und die Sauerstoffflasche besorgen.

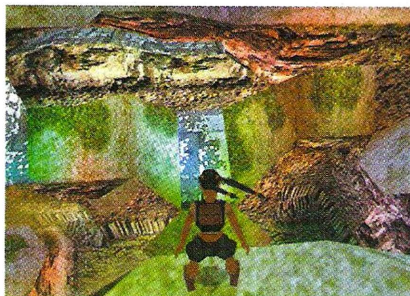
A
FACKEL
EISENKLAPPER
START

Irland

Der Galgenbaum

Wenn ich zum Brunnen gehe, taucht ein Dämon auf!

Ignorieren Sie ihn, soweit es geht – denn erledigen können Sie ihn (noch) nicht. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, ist er völlig harmlos!



WIE GEHT'S ZUR ANDEREN SEITE? Hangeln Sie sich nach links zur nächsten Plattform.

Ich habe einen Gummischlauch und eine Heugabel, aber was mache ich damit?

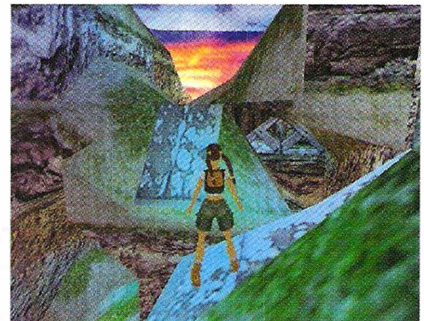
Kombinieren Sie die beiden Gegenstände zu einem Katapult. Springen Sie auf den Steinweg (direkt über der Fundstelle der Heugabel), stellen Sie sich vor die Bretter und benutzen Sie das Katapult (Aktions-Taste).

Wie komme ich durch die Speerfalle zum Secret?

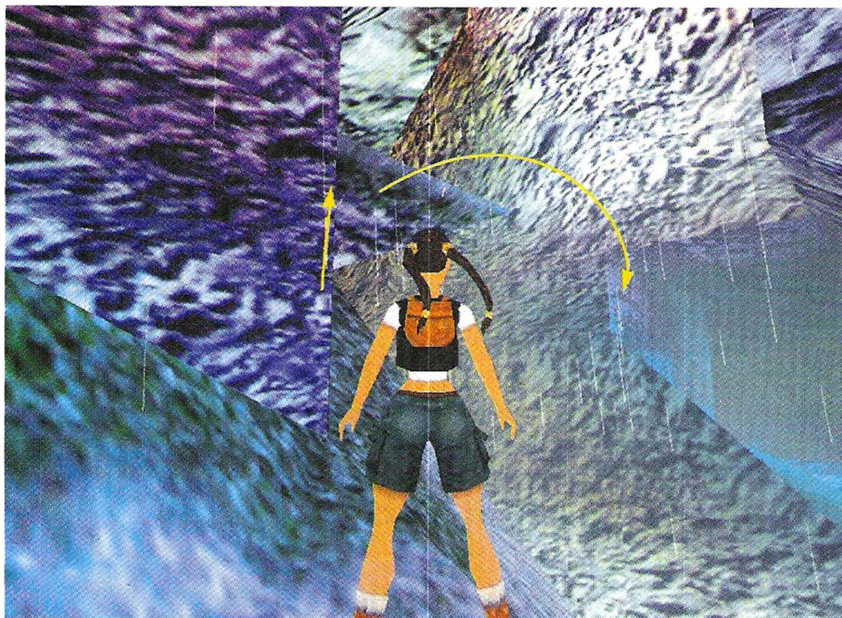
Wenn Sie die Gehen-Taste benutzen, können Ihnen die scharfen Speere nichts anhaben. Einfach hindurchgehen und zum Secret kriechen.

Ich bin in einem Raum mit Wurzeln an der Decke. Was muss ich hier tun?

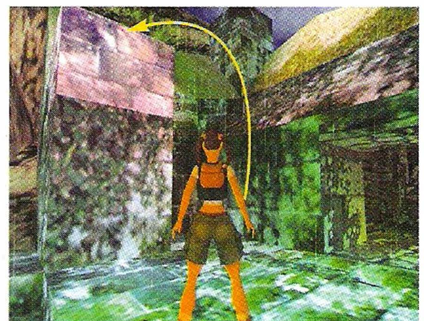
Besorgen Sie sich aus einer der Gruften das Fackelholz und zünden Sie es in einer anderen Gruft an. Wenn Sie die Fackel direkt unter die Wurzeln halten (Aktions-Taste) gehen diese in Flammen auf und Sie erhalten das Herz.



SECRET Für das Secret müssen Sie hinüberspringen und hinunterrutschen. Später geht es von hier aus weiter (festhalten und nach rechts hangeln)!



HALSBRECHERISCH Wenn Sie hinuntergerutscht sind, kommen Sie hier zum Stehen. Ziehen Sie sich an der Kante hoch und springen Sie in die Felsöffnung. Dort liegt das Secret.



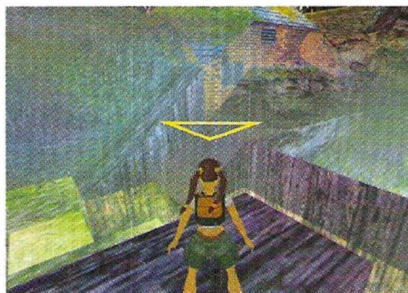
AKROBATISCH In der Nähe des Galgenbaums befindet sich ein Secret. Ziehen Sie sich hoch und springen Sie per Rückwärtssalto auf die Säule.

Secrets (21/36)

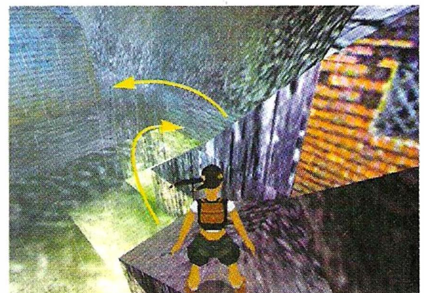
1. SECRET
Über den Abgrund springen, nach links hangeln, zur anderen Plattform springen und hinunterrutschen. Rechts an der Kante hochziehen und in die Felsöffnung springen.

2. SECRET
Auf die Schräge hinaufziehen und per Rückwärtssalto auf die Säule springen.

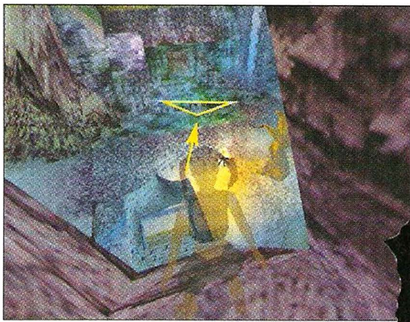
3. SECRET
Durch die Speerfalle laufen (Gehen-Taste benutzen!) und in den Tunnel kriechen.



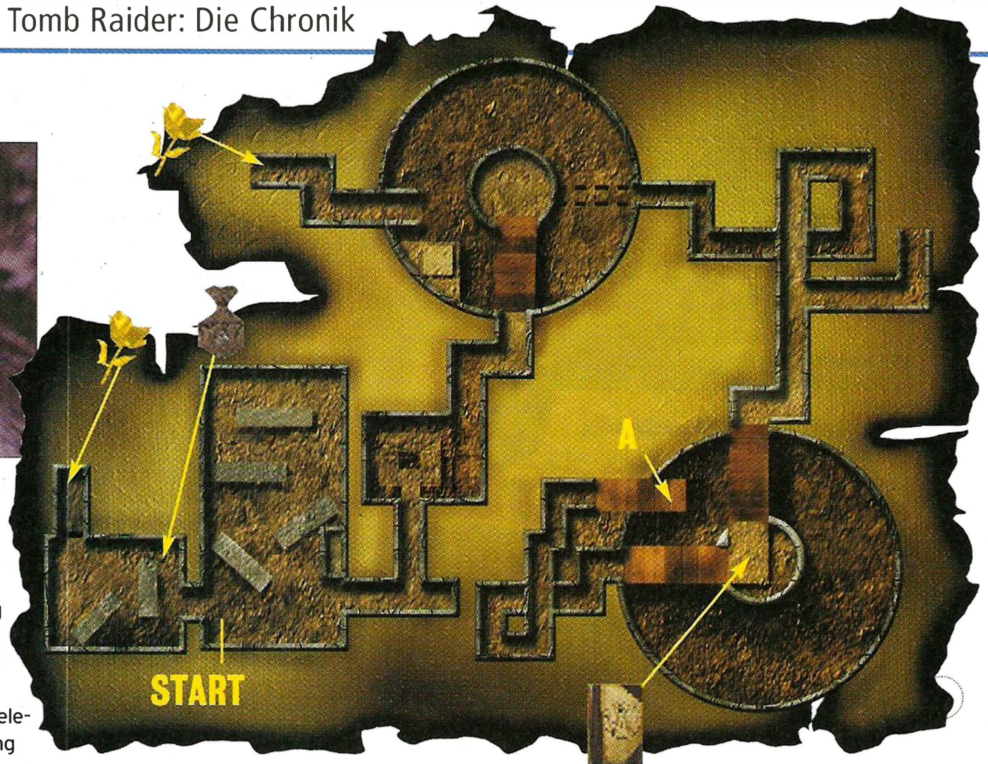
KNIFFLIG Nur wenn Sie exakt in das Dreieck springen, finden Sie Halt. Sonst rutschen Sie ab und dürfen sich mit den Wasserratten schlagen.



SPRUNGKOMBINATION Um ins Haus zu gelangen, müssen Sie auf die Schräge springen, rutschen und im Rutschen zur anderen Seite hüpfen.



WIE KOMME ICH IN DEN BRUNNEN? Springen Sie rechts vom Brunnen und hangeln Sie sich dann an der Kletterwand zur anderen Seite.

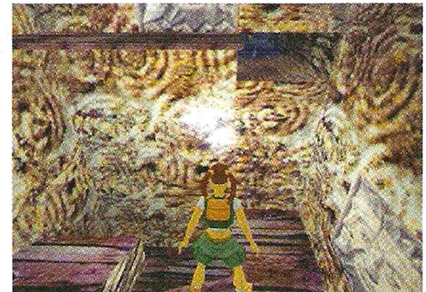


Labyrinth

Jetzt weiß ich, warum der Level „Labyrinth" heißt! Wo bin ich?

Laufen Sie über den Steg in die Raummitte. Legen Sie dort den Hebel um und gehen Sie den Weg nach oben. Bei der erstbesten Gelegenheit folgen Sie dem Gang wieder zu der eigenartigen Vorrichtung in der Raummitte. Diesmal den Hebel nicht betätigen und weiterlaufen. Folgen Sie dem Weg, schnappen Sie sich das Buch, springen Sie auf die andere Seite und folgen Sie dann weiter dem Weg. Über die Plattformen nach oben springen und von den Lichtgeistern leiten lassen.





SCHWIERIG Sie müssen an der äußersten oberen Ecke stehen, um an die Kletterwand bzw. auf die Plattform zu gelangen (Sprung aus dem Stand!).

Secrets (24/36)

1. SECRET:
Nach der Geistervertreibung durch die neue Tür gehen, hinaufklettern und den Hebel betätigen. Nicht hinunterrutschen! Noch einmal zur Gruft (mit dem Knauf an der Bank) und durch die Gittertür gehen.

2. SECRET:
Im Raum mit der seltsamen Vorrichtung zu der Stelle gehen, an der das Geländer fehlt. Hinüberspringen, nach rechts hangeln und auf den anderen Steg hüpfen.

3. SECRET:
An die Kletterwand springen und vorsichtig in den Gang kriechen.



EXORZISMUS Wenn Sie die Schalter drücken, geht die Tür zum Raum mit dem Knauf (Knochenstaub) auf. Schütten Sie diesen in die Steinschale und voilá – die Geister sind weg.

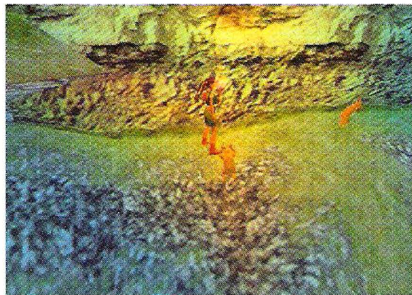
Die alte Mühle

Wie bekämpfe ich die kleinen Dämonen?

Springen Sie an das Seil und schwingen Sie auf die Plattform, auf der die Fackel liegt. Stecken Sie diese ein und laufen Sie den Gang zurück, bis Sie die brennende Fackel erreichen. Benutzten Sie Ihre Fackel mit der brennenden Fackel und laufen Sie zu den Dämonen. Dort angekommen werfen Sie den lästigen Biestern die brennende Fackel vor die Füße.



GESCHICKLICHKEITSTEST Springen Sie an das Seil und beginnen Sie zu schwingen. Springen Sie anschließend zu Punkt A und von dort zu Punkt B.



ES WERDE LICHT Mit der brennenden Fackel in der Hand greifen Sie diese garstigen Biester nicht mehr an, da sie Angst vor Feuer haben.

Wie komme ich an dem Reiter vorbei?

Schnappen Sie sich die Kreide und laufen Sie zu der Metallplatte, an der Ihnen der Reiter auflauert. Dort müssen Sie mit der Kreide ein Zeichen auf die Metallplatte zeichnen.

Wie gelange ich an das Gold des Wasserdämons?

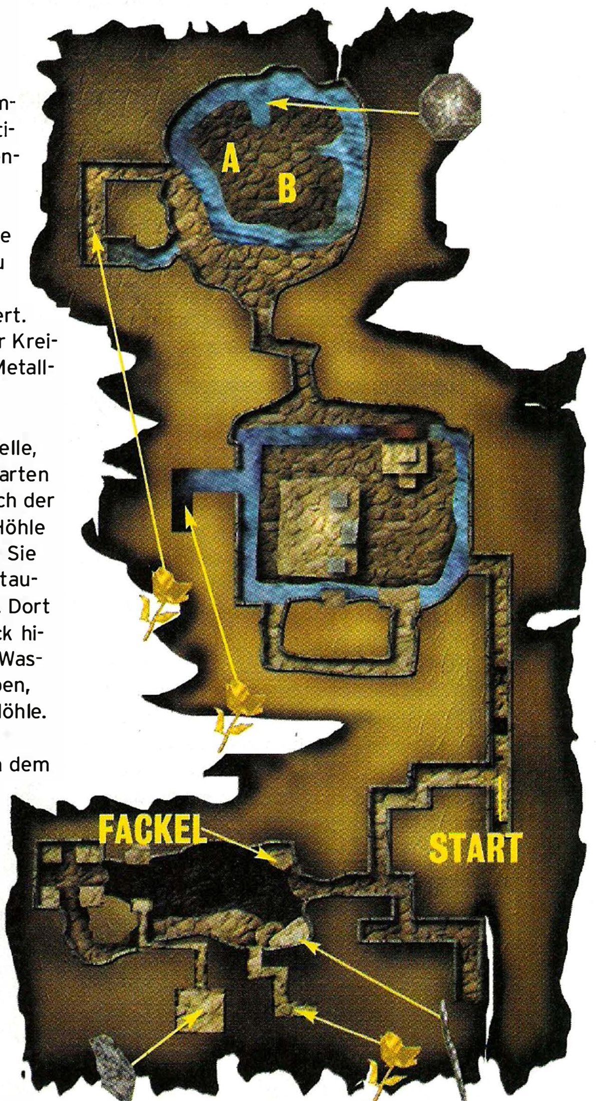
Tauchen Sie zu der Stelle, an der das Gold liegt. Warten Sie dort so lange, bis sich der Wasserdämon in seine Höhle zurückzieht. Schnappen Sie sich dann das Gold und tauchen Sie zum Holzkäfig. Dort werfen Sie das Goldstück hinein. Nachdem Sie den Wasserdämon gefangen haben, tauchen Sie in dessen Höhle.

Was muss ich in der Mühle machen?

Drehen Sie dreimal an dem Rad und laufen Sie an das Ende des Stegs. Von dort aus springen Sie an das Rohr und schwingen auf die andere Seite. Laufen Sie schnell zu der geöffneten Tür und krabbeln Sie durch den kleinen Spalt.

Wie gelange ich in die Scheune?

Klettern Sie auf die Plattform bei dem Wasserkanal. Klettern Sie die Wand hinauf und springen Sie auf das gegenüberliegende Dach. Hüpfen Sie von Dachfenster zu Dachfenster und am Ende auf das spitze Dach. Krabbeln Sie rückwärts in die Öffnung und lassen Sie sich anschließend mit der Aktionstaste ins Innere hinab.

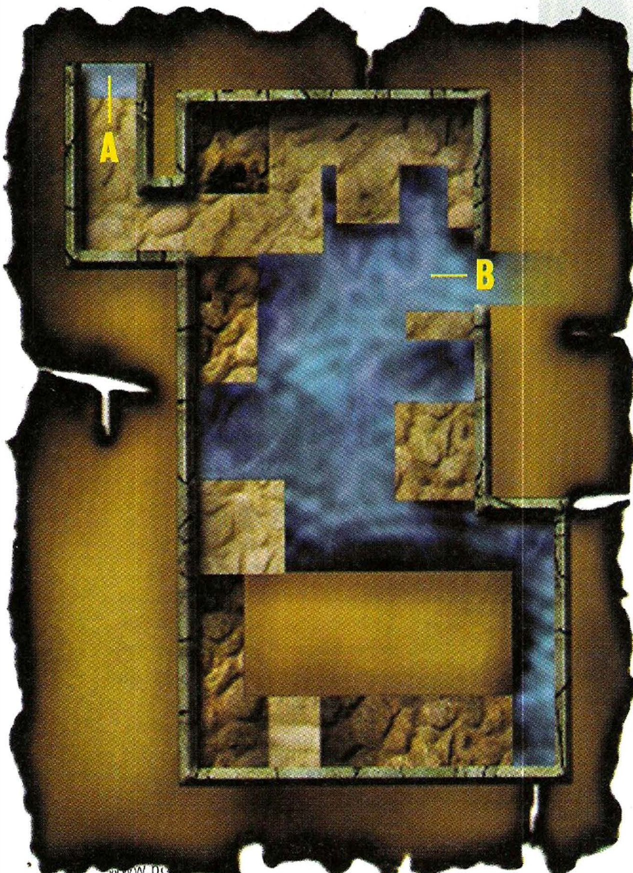


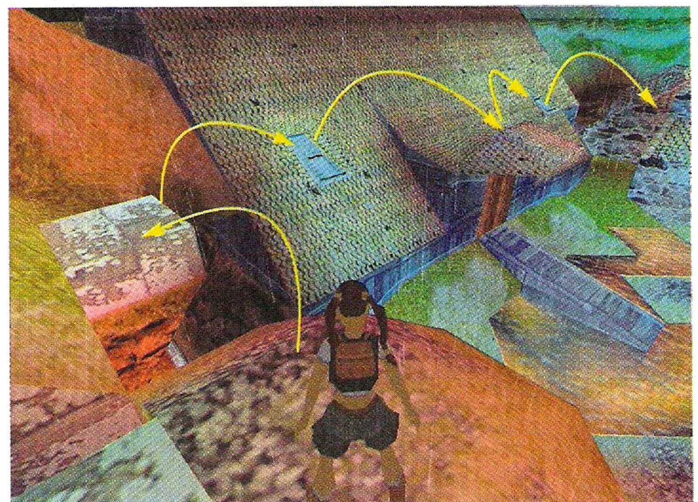
Secrets (27/36)

SECRET 1:
In der Nische bei den Dämonen (krabbeln).

SECRET 2:
Befindet sich im Wasserkanal hinter dem Haus.

SECRET 3:
In der kleinen Höhle neben der Mühle.
Vorsicht - Feuer!

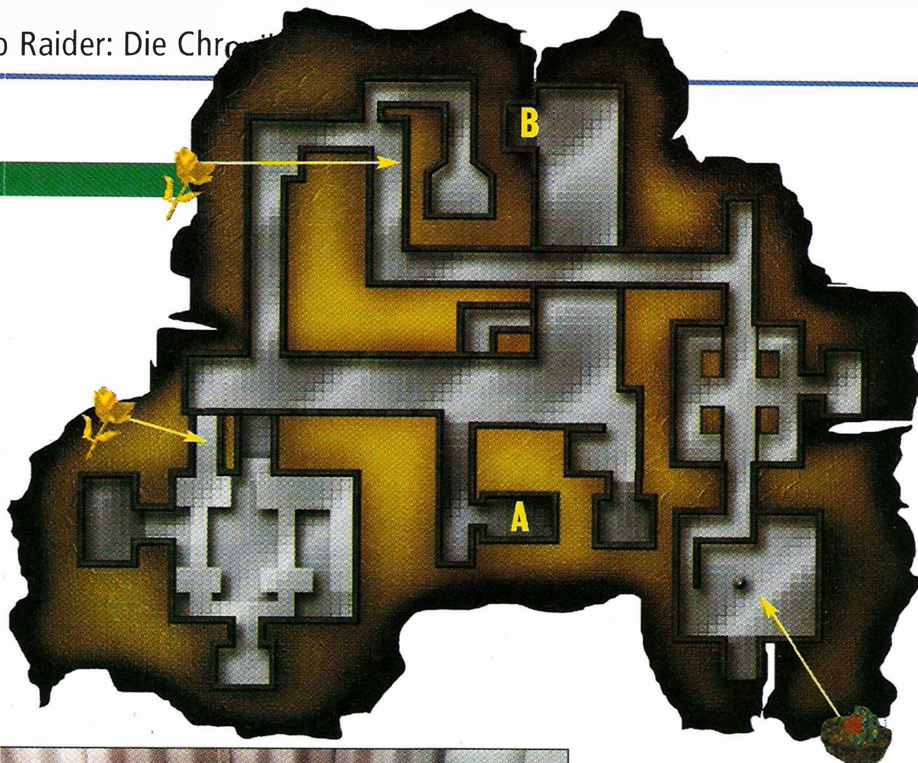




VERSCHLOSSEN Die Scheune ist verschlossen. Klettern Sie auf den Fels und springen Sie auf das Haupthaus. Am Ende klettern Sie durch ein kleines Fenster in die Scheune.

T

Wolkenkratzer



Der 13. Stock

Wie bekämpfe ich die stark gepanzerten Wachen?

Die einzige ungepanzerte Stelle am gesamten Körper ist das Gesicht.

Denken Sie daran, dass die Laserwaffen der Gegner eine sehr kurze Reichweite haben. Laufen Sie daher zuerst vor den Gegnern davon und eröffnen Sie dann das Feuer aus sicherer Distanz. Falls eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen steht, schießen Sie ihm zuerst gegen den Helm. Das erregt seine Aufmerksamkeit und er dreht sich zu Ihnen um.

Wie erkenne ich frühzeitig die Lasersperren?

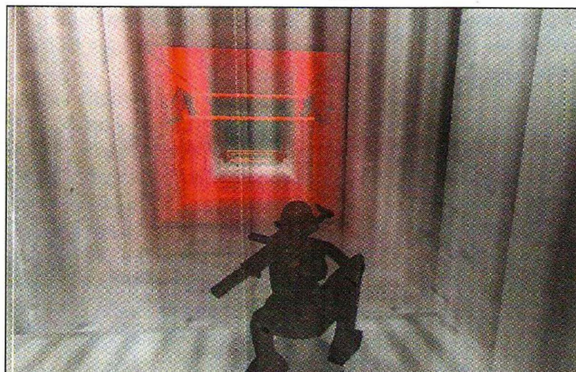
An dieser Stelle spielt das richtige Timing die größte Rolle. Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken und zum Ende des Gangs krabbeln. Stehen Sie anschließend auf und klettern Sie den Schacht auf der linken Seite hinauf.

Secrets (30/36)

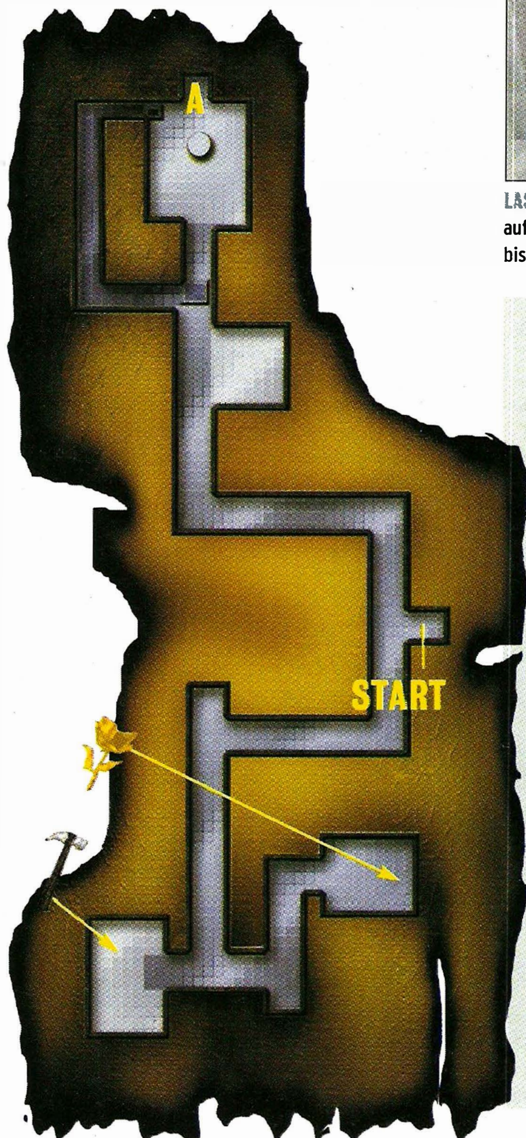
SECRET 1:
Am Ende des Lüftungsschachts.

SECRET 2:
Das zweite Secret befindet sich in einer kleinen Nische bei dem Gang, der durch Explosionen erschüttert wird. Lassen Sie sich dort zur Hälfte an der Stange hinab und machen Sie einen Rückwärtssalto.

SECRET 3:
Das finden Sie an der Stelle, an der Sie zusammen mit dem Forscher die Tür öffnen. Erschießen Sie den Forscher und wehren Sie den anschließenden Angriff der Wachen ab. Laufen Sie danach den Weg zurück bis zum schwebenden Laser. Dort nehmen Sie das Secret an sich.



LASER VORAUS Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken.





Wie schalte ich den Wächter aus?

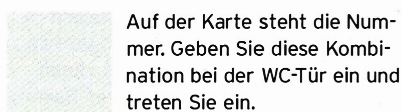
Achten Sie auf ein summendes Geräusch. Wenn Sie ein solches Geräusch hören, setzen Sie Ihr Headset auf und schalten die Infrarotsicht ein. Nun sehen Sie genau, wo sich die Barriere befindet.

Flucht mit der Iris

Durchsuchen Sie die Büroräume und nehmen Sie das Chloroformfläschchen und das Tuch an sich. Kombinieren Sie beide Gegenstände und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.

Wie lautet die Kombination für das WC?

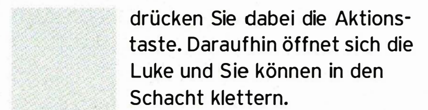
In einem der Büros befindet sich die WC-Keycard. Betrachten Sie diese in Ihrem Inventar.



Ich stecke im WC fest.

Auf der Karte steht die Nummer. Geben Sie diese Kombination bei der WC-Tür ein und treten Sie ein.

Begeben Sie sich auf das Herrenklo. Öffnen Sie die erste Tür und gehen Sie einen Schritt hinein. Springen Sie gegen die Deckenplatte und



drücken Sie dabei die Aktionstaste. Daraufhin öffnet sich die Luke und Sie können in den Schacht klettern.

Was muss ich beim Fahrstuhl machen?

Drücken Sie auf den Knopf und warten Sie, bis der Fahrstuhl die nächste Etage erreicht. Verlassen Sie dann langsam den Fahrstuhl und drücken Sie den Knopf für den nächsten Fahrstuhl. Wenn dieser auf der nächsten Etage

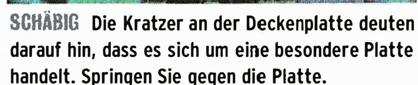


Secrets (33/36)

SECRET 1:
Bevor Sie zum Fahrstuhl hinaufklettern, springen Sie an die Kette und gleiten Sie daran herab.

SECRET 2:
Laufen Sie zum grünen Glas und stellen Sie sich davor. Die Wache zerschießt das Glas und Sie können sich das Secret nehmen.

SECRET 3:
Dieses befindet sich in der Halle, in der Sie von einem Scharfschützen beschossen werden. Springen Sie vor dem Feuerlöscher hin und her. Mit etwas Glück trifft der Scharfschütze den Feuerlöscher. Die folgende Explosion gibt das Secret frei.



SCHÄBIG Die Kratzer an der Deckenplatte deuten darauf hin, dass es sich um eine besondere Platte handelt. Springen Sie gegen die Platte.



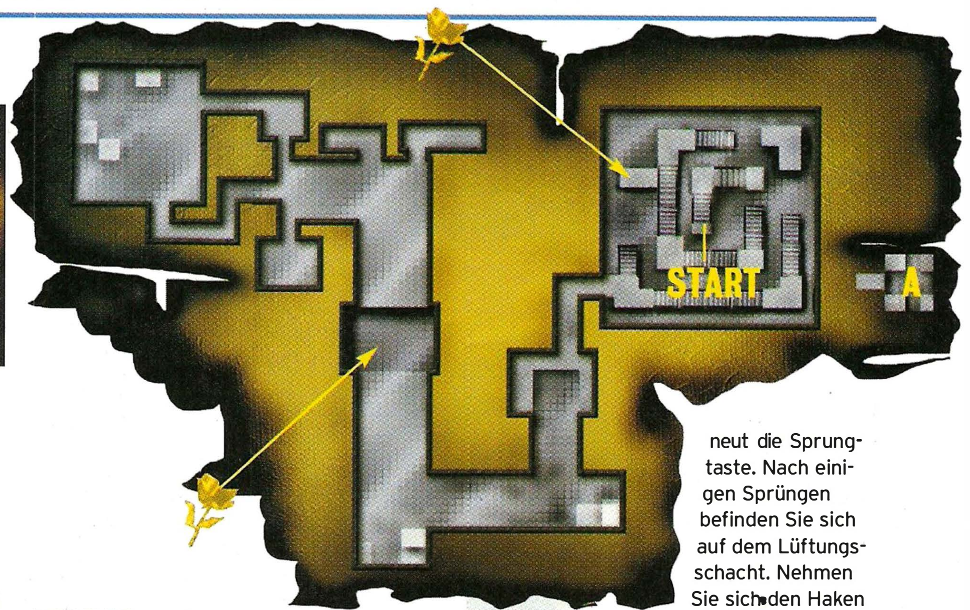
RUTSCHPARTIE Springen Sie von der Markierung ab und halten Sie sich an der Stange fest. Wenn Sie den Punkt verpassen, werden Sie gegrillt.



GUT VERSTECKT In der markierten Kiste befindet sich die Teleporter-Disk. Die anderen Behälter sind mit Sprengstoff versehen.



TOP SECRET Setzen Sie sich Ihr Headset auf und schauen Sie auf das Tastenfeld. Die Wache muss nach jeder Runde die Kombination neu eingeben.



hält, stehen Ihnen einige Gegner gegenüber. Drücken Sie erneut den Knopf, damit sich die Tür wieder schließt. Wenn der Fahrstuhl abstürzt, müssen Sie wieder den Knopf drücken, um den Sturz abzufangen.

Wie öffne ich die Tür zum Treppenhaus?

Schießen Sie mit der MP aus sicherer Distanz auf den Feuerlöscher. Die Explosion sprengt die Tür aus den Angeln.

Secrets (36/36)

SECRET 1:
Im brennenden Treppenhaus. Hangeln Sie die eingestürzte Treppe hinab und springen Sie anschließend in die linke Nische. Vorsicht vor dem Feuer!

SECRET 2:
(Abspeichern!!!) Betreten Sie den geöffneten Schießstand und zerschießen Sie alle Ziele, bevor diese die zweite Markierung erreicht haben. Wenn Sie schnell genug sind, öffnet sich die zweite Tür und Sie müssen erneut Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen. Hier müssen Sie allerdings sämtliche Ziele zerstören, bevor sie die erste Markierung erreichen. Wenn Sie auch hier schnell genug sind, öffnet sich am Ende des Gangs eine Tür, die zum Secret führt.

SECRET 3:
Befindet sich im letzten gasgefüllten Raum, in dem Sie den Schalter umlegen müssen.

Roter Alarm

Wie gelange ich heil durch die Lasersperre?

Halten Sie Ausschau nach dem roten Ventil. Wenn Sie darauf schießen, tritt Wasserdampf aus, der die Laserstrahlen sichtbar macht.

Wo setze ich den Fanghakenwerfer ein?

Im Allgemeinen setzen Sie den Fanghakenwerfer immer an Gittern ein, die sich an der Decke befinden. Zum ersten Mal setzen Sie den Werfer im Lager ein. Dort befinden sich einige große Kisten. Schießen Sie den Haken in das Gitter und schwingen Sie zu der abgebröckelten Wand. An dieser kann sich Lara festhalten und Sie können zu der Nische hangeln.

Wie bekämpfe ich den Cyborg?

Springen Sie auf die Metallkiste und nehmen Sie die Munition für die MP auf. Schießen Sie anschließend auf das rote Ventil. Der Cyborg steht jetzt knietief im Wasser. Schießen Sie so lange auf den Cyborg, bis das blanke Metall zu sehen ist. Das Wasser erledigt dann den Rest.

Der Cyborg ist erledigt, und jetzt?

Springen Sie auf die markierte Stelle und drücken Sie nach der Landung erneut die Sprungtaste. Nach einigen Sprüngen befinden Sie sich auf dem Lüftungsschacht. Nehmen Sie sich den Haken und schießen Sie ihn durch das Gitter an der Decke. Mit dem Seil schwingen Sie anschließend in die gegenüberliegende Nische. Drücken Sie dort den Schalter und holen Sie sich die Schlüsselkarte vom deaktivierten Cyborg. Begeben Sie sich dann erneut zum Schalter und drücken Sie ihn. Daraufhin öffnet sich der Lüftungsschacht, durch den Sie den gefluteten Raum verlassen können.

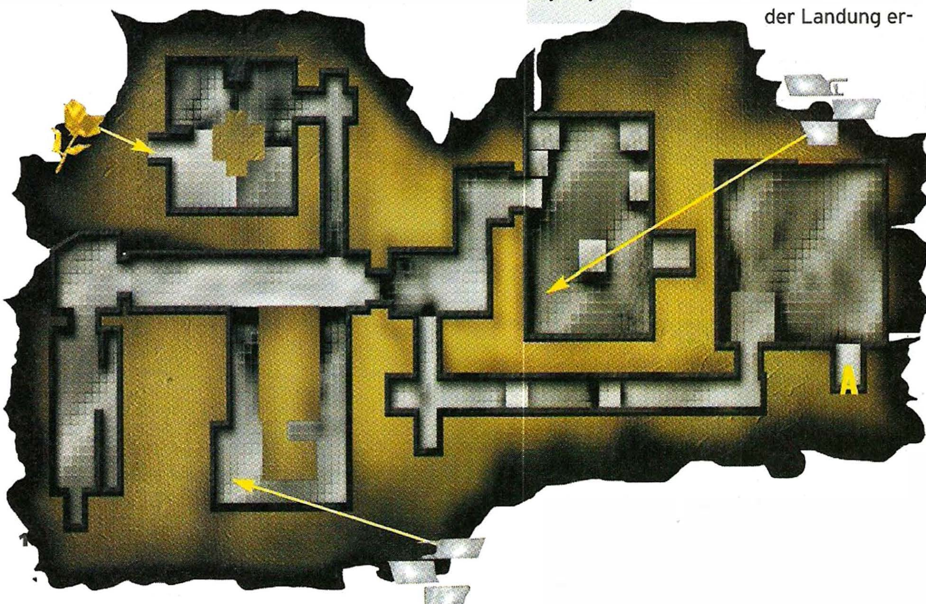
Wie geht es nach der defekten Tür weiter?

Laufen Sie den Weg wieder zurück und achten Sie darauf, dass der Verfolger hinter Ihnen bleibt. Am Ende des Ganges laufen Sie durch den linken Eingang, bis Sie zu einem Schalter kommen. Warten Sie dort so lange, bis der Verfolger durch die Tür über Ihnen gegangen ist. Betätigen Sie daraufhin den Schalter und der Gegner ist in der Falle.

Was mache ich mit den beiden Schlüsselteilen?

Verbinden Sie die beiden Teile und laufen Sie zu der Stelle, an der sich die Wachen von der Decke abgeseilt haben. Setzen Sie den kompletten Schlüssel neben der Tür ein.

Silke Menne/Lars Theune





UNTER STROM Das Wasser steht unter Strom. Springen Sie auf den schrägen Betonpfeiler und mit einem Rückwärtssalto weiter hinauf.

Gunman

Wir zeigen Ihnen auf den folgenden vier Seiten, was Sie auf Ihrer Reise über den Dschungelplanet erwartet.

***Half-Life* feiert ein großartiges Comeback. Die Hobby-Progammierer von Rewolf laden Sie ein, erneut die Kampfstiefel zu schnüren und ins Gefecht zu ziehen.**

Allgemeine Tipps:

Wie soll ich die Waffen einstellen, um möglichst effektiv vorzugehen?

Die Waffeneinstellungen sind eine Wissenschaft für sich. Nicht alle Einstellungen sind sinnvoll. Bei der Pistole sollten Sie beispielsweise nicht von der Schussart „Rapid" abweichen. Die anderen Varianten helfen Ihnen in heißen Gefechten nicht weiter, da sie zu langsam laden oder zu wenig Kugeln abschießen. „Rapid" hat natürlich den Nachteil, dass Sie schnell Ihr Magazin verpulvern. Die erledigten Gegner sorgen jedoch immer für Nachschub. Den Sniper-Modus benutzen Sie am besten, wenn es darum geht, Ziele aus der Distanz oder am Himmel (wie die Ein-Mann-Hubschrauber) zu vernichten. Die Shotgun sollten Sie niemals (außer gegen Xenomen) nur mit einer Kugel bestücken. Mindestens zwei, besser drei Kugeln auf einmal sind die bessere Variante. Wählen Sie als Modus „Riot" oder „Shotgun".

Ist die Benutzung der Säurewaffe überhaupt sinnvoll?

Die Säurewaffe ist im Einsatz gegen Aliens sehr stark (wobei Sie die Säure auf rund 70 Prozent stellen sollten und den Druck auf 80), trotzdem erweist sie sich im Nahkampf als nicht sicher genug, da die Lade- und Abschusszeiten zu langsam sind. Die Minigun ist sehr effektiv, „frisst" aber auch viel Munition. Der Raketenwerfer ist hervorragend geeignet, um große Ziele wie Geschütztürme aus dem Weg zu räumen. Sie können damit aber auch Fallen basteln, indem Sie den Modus auf „Explodiert bei Berührung" stellen. Genauso können Sie mit den Handgranaten vorgehen. Experimentieren Sie einfach mit allen Waffenmodi. Dafür eignet sich der Trainingsstand zu Beginn am besten.



SAURER REGEN Die Aliens reagieren höchst allergisch auf die langsam ladende Säurewaffe.

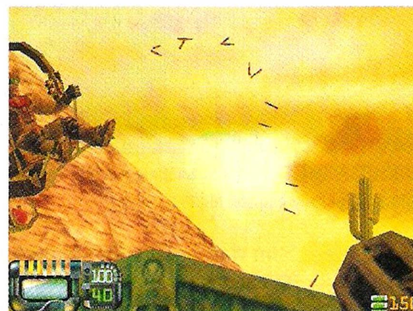
Skorpione, Dinos und mehr – wie bekämpfe ich die verschiedenen Gegner?

Es gibt viele verschiedene Kreaturen, die Ihnen das Leben schwer machen. Leichte Gegner sind die kleinen Skorpione, die mit einem einzigen Schuss erledigt werden können. Deutlich gefährlicher sind da schon die größeren Skorpione. Benutzen Sie eine schnell nachladende Waffe, um zwei, drei schnelle Schüsse auf die Viecher abzufeuern. Wann immer möglich, sollten Sie versuchen, auf einen Stein oder ein Gerüst zu klettern, um die kleinen Bösewichter von oben zu erledigen. Den Skorpionen kann man aber auch einfach zu Fuß entwischen. Auch die Dinosaurier gibt es in den unterschiedlichsten Größen. Als besonders brisant gelten die raptorartigen Wesen, die so groß wie Sie selbst sind. Wenn Sie diese an sich herankommen lassen, sind Sie schnell erledigt. Suchen Sie immer das Weite und schießen Sie aus der Distanz mit der Minigun oder der Shotgun. In solchen Situationen sollten Sie ruhig vier Kugeln der Shotgun auf einmal verschießen. Es nützt nichts, Munition zu sparen, wenn Sie die Attacke nicht überleben. Die Aliens, die tödliche Gifte versprühen, erledigen Sie am besten mit der Shotgun. Die Xenomen schaffen Sie leicht mit einer einzigen Schrotkugel.

Der Maya-Level:

Wie komme ich an ausreichend Munition?

Ausreichend Munition gibt es natürlich nicht, trotzdem sollten Sie im Maya-Level alle umstehenden Vasen zertrümmern (erledigen Sie das mit den Fäusten, um keine Munition zu verschwenden). In den Vasen finden sich vor allem in diesem Level zahllose Goodies. Diese Strategie gilt selbstverständlich für alle Levels. Zerstören Sie grundsätzlich alles, was zu Bruch gehen kann. Seien Sie lediglich bei den kleinen grauen Käfigen vorsichtig. Darin verbergen sich meistens kleinere Dinos. Achten Sie im Maya-Level auf die vielen versteckten Gefahren. So finden Sie zu Beginn Pfeile spuckende Affen. Kriechen Sie unter den Pfeilen durch. Ebenfalls heikel sind die zahlreichen Löcher in den Wänden, aus denen immer wieder rasant schnell kleinere Dinos hervorsprinten.


GRÜSS MIR DIE SONNE Den Hubschraubermann erwischen Sie am besten im Sniper-Modus.

Wie besiege ich den riesigen Dinosaurier im Maya-Level?

Gar nicht. Sobald Sie das Areal betreten, in dem der Dino von oben herabstößt, stellen Sie sich in den Eingang. So kann Sie der Urzeitriese nicht berühren. Der Dinosaurier hat eine recht dämliche Verhaltensweise: Sobald sein Hals sich wieder nach oben bewegt, können Sie gefahrenlos herauslaufen. Willkürliche oder überraschende Attacken hat das Monster nicht auf dem Kasten. Halten Sie sich an den Seitenwänden, so kann er Sie nicht ergreifen. Heikel wird es jetzt, da Sie auf die obere Etage müssen, um zwei Schalter zu betätigen. Auch hier ist es ratsam, sich an den Rändern aufzuhalten. Ganz ohne Schaden werden Sie wohl nicht davonkommen; sorgen Sie deshalb dafür, dass Ihre Gesundheit vorher bei 100 Prozent steht.



JURASSIC PARK Wenn Sie an dieser Stelle stehen bleiben, passiert Ihnen nichts.



GRÜN IST DIE HOFFNUNG Dieses Feld wird aktiviert, wenn drei Plasmakerne zerstört sind. Lassen Sie es eine Weile „brennen", um anstürmende Gegner durch die grünen Strahlen ausschalten zu lassen.

Krokodile greifen mich an. Was mache ich, nachdem ich sie erledigt habe?

Im Wasser lässt der General Krokodile auf Sie los. Wenn Sie hier keine Munition haben, sieht es schlecht aus. An einigen Stellen finden Sie immerhin Medkits. Wenn Sie die Krokodile erledigt haben, entfernen Sie sich aus der Mitte des Areals, da durch eine Explosion ein Loch in den Boden gerissen wird. Ist die Explosion vorbei, können Sie durch den Tunnel tauchen. Seien Sie auf der Hut vor den Killerfischen. Sie erledigen diese mit der Standardwaffe relativ leicht. Lassen Sie sie nur nicht zu nah herankommen!

Der Rust-Level:

Wie deaktiviere ich das grüne Strahlenfeld im Rust-Level?

Sie müssen drei Plasma-Kerne zerstören. Den ersten finden Sie, bevor Sie in den Raum mit dem grünen Feld gelangen. Wenn Sie weitergehen, sollten Sie einen Moment innehalten und sich in die Nähe des Feldes stellen. So rasen Aliens auf Sie zu, die aber rechtzeitig von den grünen Strahlen zerstört werden. Jetzt können Sie die beiden restlichen Kerne zerschießen. Nun wird das Feld abgeschaltet und Sie gelangen in den Transporterraum. Vorsicht: Bevor Sie zu den Transportern gehen, wird ein großes Loch in den Boden gerissen. Wenn Sie dort hineinfallen, heißt es „Game Over". Die sich materialisierenden Aliens können Sie schon beschießen, bevor diese so richtig am Ort angelangt sind. Nehmen Sie selbst anschließend den rechten Transporter, um weiterzukommen.

Wie komme ich durchs rote Kraftfeld nach dem Transporterraum?

In dem Raum davor steht eine Kiste, die Sie bewegen können. Schieben Sie diese in das Kraftfeld, denn dann werden die Strahlen bis zur Oberseite der Kiste unterbrochen. Um nun heil durch das todbringende Feld zu gelangen, müssen Sie mittels der Kriech-Taste an der rechten Seite der Kiste vorbeikriechen, an der keine Strahlen zu sehen sind.

In vielen Arealen toben unendlich viele Aliens. Wie gehe ich am besten vor?

Gerade in diesem Level ist es oft so, dass Sie in einem Gebiet ankommen (etwa durch einen Lüftungsschacht) und in Ruhe erst einmal aus der Ferne beobachten können, was sich dort so tut. Warten Sie stets erst einmal ab, bis sich die Aliens selbst dezimiert haben. Erst wenn Sie ein Alien erblickt hat und auf Sie zukommt, sollten Sie eingreifen. Lassen Sie die Viecher gar nicht erst an sich heran, sondern sorgen Sie für Distanz durch Fernschüsse. Diese Beobachtungstaktik ist an einigen Stellen deshalb ebenfalls nützlich, da dort für Sie



HANDTASCHE Wenn Sie die Krokodile zu Handtaschen verarbeitet haben, geht es durch das Loch im Boden weiter in den nächsten Abschnitt.



GEH DU DOCH! Warum die sauer erarbeiteten Lebenspunkte riskieren, wenn diese Kiste es Ihnen ermöglicht, das Kraftfeld zu überlisten.



IN DECKUNG Im freien Gelände sind Sie ohne Deckung gegen die Gegner chancenlos.

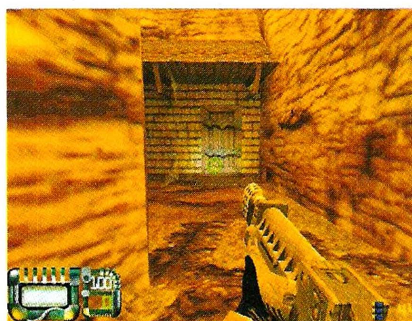
harmlose Dronen der Mainframe agieren, die Ihnen Kraftfelder und Ähnliches öffnen können.

Ich stehe an der Sicherheitstür, wie geht's weiter?

Nachdem Sie alle Steine, die die Sicherheitstür blokkieren, zerschossen haben, schließt sich die Tür. Drehen Sie sich sofort um, sonst werden Sie vom Alien in der sich öffnenden Tür in den Rücken geschossen. Stürmen Sie durch die Tür und beachten Sie, dass um die Ecke ein Eingang zum Ventilationssystem zu finden ist. Gehen Sie dort hindurch. Sie gelangen in einen Raum mit zahlreichen Aliens. Auf Ihrem Weg zum Ende des Raumes bricht der Boden unter Ihnen ein. Sie müssen nach links springen, um durch ein kleines Gitter den weiteren Weg zu finden.

Ich stehe vor einem Lavafluss, die Brücke ist zerstört. Wie komme ich rüber?

Gar nicht. Der Weg ist ein anderer: Gehen Sie zurück, die nächste Leiter hoch und betätigen Sie das rote Kreuz hinter dem Skorpion. Jetzt geht es weiter die Kisten hoch, bis Sie die Leiter erreichen. Oben finden Sie einen kleinen Gang. Achtung: Im Raum danach wimmelt es vor Xenomen. Anschließend müssen Sie durch den grünen Tunnel. Der Raum, der Sie erwartet, enthält viele „gute" Drohnen. Lassen Sie diese erst einmal die Bösen bekämpfen, bevor Sie eingreifen. Nun geht es weiter hoch. Machen Sie sich auf eine Menge Action gefasst (speichern also nicht vergessen!), bis Sie ins Raumschiff einsteigen können und in den nächsten Level gelangen.



WILDER WESTEN In diesem Haus befindet sich der Schalter, der die Zugbrücke kontrolliert.

West:

Wie benutze ich den Panzer, in den ich steigen kann?

Sie benötigen Benzin für den Panzer, schießen kann er aber auch ohne. Steigen Sie ein und zerstören Sie die Tür und die Gegner vor Ihnen. Dann sprinten Sie durch die Tür und schnappen sich auf der oberen Etage den Benzinkanister. Jetzt schnell nachtanken und los geht die spaßige Panzerfahrt. Im Panzer sind Sie sicher.

Ich habe den Panzer verlassen, weil Kisten im Weg standen. Wie geht's weiter?

Den Panzer dürfen Sie erst dauerhaft verlassen, wenn das Benzin zum zweiten Mal versiegt ist. An den Kisten mit dem Seilzug müssen Sie vorbeilaufen. Links kommt dann eine Felsspalte mit einer Leiter. Dort geht es hoch. Oben angelangt, können Sie sich auf das Gerüst begeben. An dessen Ende finden Sie den Schalter, der die Energie wieder einschaltet, so dass Sie im Felshaus vor den Kisten den Seilzug betätigen können. Jetzt geht es wieder mit dem Panzer weiter, denn es warten schwere Flakgeschütze auf Sie.

Wie bekomme ich die Fallbrücke herunter, damit ich mit dem Panzer weiterfahren kann?

Steigen Sie aus dem Panzer aus und laufen Sie rechts an der Brücke vorbei. Achtung: Es erwarten Sie einige Gegner, sorgen Sie also für ausreichend Munition. Gehen Sie die Leiter hoch und durchstöbern Sie das Haus, bis Sie den Weg zu einem weiteren Haus finden. In diesem Haus befindet sich der Schalter, der die Brücke herunterlässt. Durchsuchen Sie unbedingt die vielen Räume in den Häusern. Sie wimmeln nur so vor Goodies. Gehen Sie jetzt zum Panzer zurück und fahren Sie so lange, bis das Benzin versiegt ist. Suchen Sie einen weiteren Kanister (in einer Nische gibt es eine Leiter). Sie fahren dann weiter, bis Sie zu einer Stelle kommen, an der es nur weitergeht, wenn Sie die Felsbrocken aus dem Weg räumen. Um an den Schalter zu gelangen, der die Felsbrocken entfernt, müssen Sie einen weiten Sprung von einem Haus im Felsen zum nächsten wagen.

Rebar:

Ich stehe in einem Raum mit zwei Aliens hinter Glas und einem Kraftfeld. Was tun?

Um das Kraftfeld durchbrechen zu können, müssen Sie einen der beiden roten Hebel an den Glasglocken, unter denen sich die riesigen Aliens befinden, sechsmal betätigen. Dies malträtiert die Aliens in den Glocken mit Elektroschocks und überlastet das



SCHOCKEFFEKT Das Kraftfeld können Sie nur dann deaktivieren, wenn Sie einen der beiden Schalter an den Glasglocken sechsmal betätigen. Anschließend erhalten die Aliens Stromstöße.

G

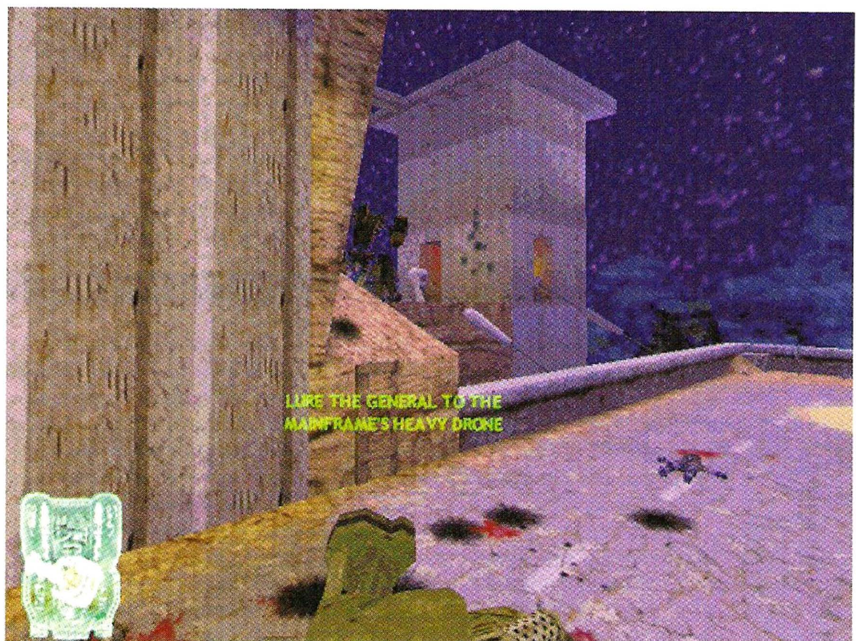


ICE IN THE SUNSHINE Wenn das Eis schmilzt, müssen Sie schnurstracks zurück zum Ausgang.

Energiesystem. Nach einigen Versuchen explodiert die Konsole hinter dem Kraftfeld und der Durchgang zum weiteren Teil des Levels ist frei.

In der Eiskammer: Muss ich Angst vor den eingefrorenen Aliens haben?

Noch nicht! Ihr Ziel ist es aber, in der Eiskammer die drei Sicherungen zu finden, welche die Temperatur wieder ansteigen lassen. Und dann wird es haarig: Alle Aliens werden dadurch befreit, dass das Eis schmilzt. Wenn Sie die Sicherungen zerstört haben, laufen Sie so schnell es geht auf geradem Weg zurück zum Ausgang. Damit Sie auch in den Besitz der zahlreichen Extra-Gegenstände gelangen, sollten Sie alle Räume aufsuchen, bevor Sie das Eis zum Schmelzen bringen. Versuchen Sie auf keinen Fall, einen der Räume auf dem Rückweg zu besuchen – da kommen Sie nicht lebend wieder raus.



WINKELGENAU Fahren Sie mit dem Panzer rechts an den Rand und finden Sie den geeigneten Winkel, um die Kata-Kanone zu vernichten. Anschließend geht es auf die andere Seite, die Schlusssequenz naht!

Wie vernichte ich die Kata-Kanone im letzten Level?

Die Kata-Kanone katapultiert Sie unter Umständen in den Orbit. Räumen Sie als Erstes mit der Pistole im Sniper-Modus jegliches „Fußvolk" von oben aus dem Weg. Anschließend geht es zum Panzer hinunter. Dieser ist nicht sehr wendig, trotzdem müssen Sie ihn benutzen, um die Kanone zu vernichten. Sie müssen den richtigen Winkel finden, der einen Schuss auf die Kata ermöglicht. Halten Sie sich dafür weit rechts. Falls Sie einen Schuss erspähen, der Sie treffen könnte, verlassen Sie den Panzer und steigen Sie anschließend wieder ein.

Wie gehe ich beim Beschützen der Mainframe-Drone vor?

Stellen Sie sich seitlich vor den Hangar und schießen Sie im „Rapid"-Modus auf die Aliens. Sie müssen der Drone die Aliens vom Leib halten. Ist es geglückt, sehen Sie den Abspann: Sie haben *Gunman* bewältigt.

Thorsten Seiffert

Die geheimen Cheats zu Gunman:

Falls Sie trotz der hilfreichen Tipps an einer Stelle des Spiels stecken bleiben sollten, helfen Ihnen diese Cheats aus jeder schwierigen Situation. Im Notfall können Sie sogar komplette Levels überspringen.

Starten Sie das Spiel mit folgender Kommando-Zeile: **-dev -console -game rewolf** (Beispiel: c:\spiele\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf), denn dann können Sie auf der Konsole (Drücken Sie `) die Codes eingeben.

Hier die Wichtigsten:	
God:	Gott-Modus
Noclip:	Clipping-Modus aus/ein
impulse 101:	Alle Waffen plus Munition
load:	Spiel laden
save:	Spiel speichern
kill:	Selbstmord
restart:	Startet die derzeitige Karte neu
quit:	Spiel verlassen

Maps laden Sie durch die Eingabe von **„changelevel"**, gefolgt vom Namen der Map.

Alle Namen im Überblick:

takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Project: I.G.I.

Wenn Sie eine richtige Herausforderung in Sachen Taktik suchen, sind Sie bei diesem Spiel goldrichtig.

Wenn zum x-ten Mal der Alarm losgeht und Ihr Held in feindlichem Kugelhagel sein Leben aushaucht, ist es Zeit, sich noch einmal mit den Grundlagen der Spionage auseinander zu setzen. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie in dem schwierigen Taktikshooter achten müssen.

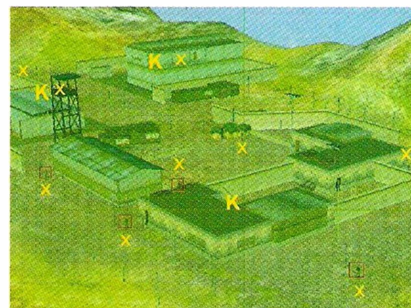
Grundausbildung

Wie verschaffe ich mir am besten Überblick über die Schwierigkeiten des jeweiligen Auftrages?

Gehen Sie nie überstürzt vor. Machen Sie ausgiebig von Ihren Hilfsmitteln (Satelitenkarte und Fernglas) Gebrauch. Sie müssen ein gutes Gespür dafür entwickeln, wie viel Zeit Ihnen bleibt, um zum Beispiel von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, bevor patrouillierende Wachen oder die Kameras Sie erfassen und Alarm geben können.

Welche Zoomstufe ist bei der Satelitenkarte am besten?

Verschaffen Sie sich mit der normalen Darstellung nur einen groben Überblick über das Gelände. Die erste Zoomstufe ist am wichtigsten. Sie können immer noch einen recht großen Bereich einsehen, bekommen aber schon die Positionen von Kameras und Wachen angezeigt. Damit lässt sich am besten feststellen, wo sich Lücken in der Bewachung auftun.



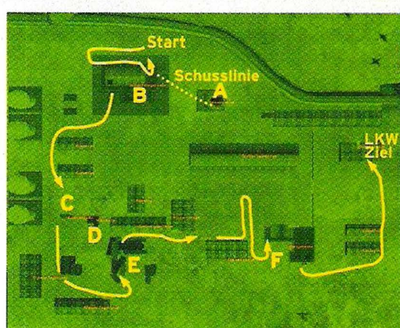
ALLES IM BLICK Von dieser Stelle können Sie jede Menge Gegner (X) und Kameras (K) beobachten.

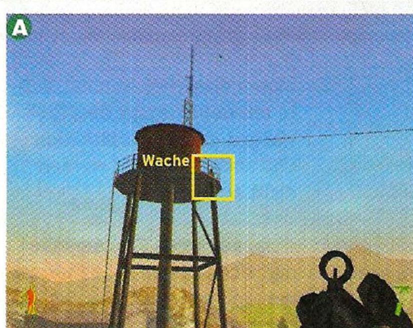
Was erwartet mich in Gebäuden?

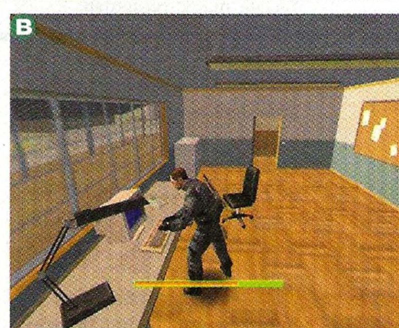
Gehen Sie grundsätzlich davon aus, dass Sie in Gebäuden auf weitere Gegner stoßen,

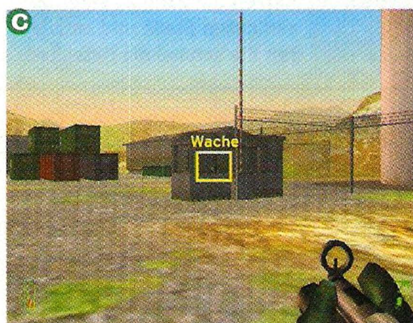
Mission 1 – Rangierbahnhof

Zusatzinfos: Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie die Mission beenden, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Machen Sie sich auch die Mühe, die Lagerschuppen zu durchsuchen - dort finden Sie unter anderem einige Handgranaten.

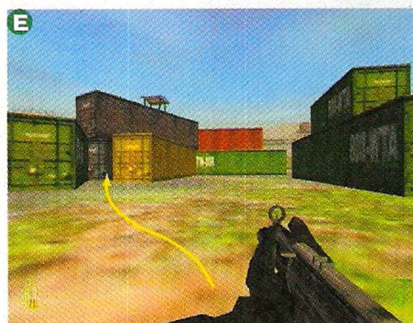


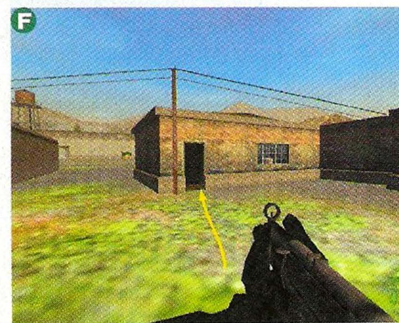












Phase A: Schalten Sie mit der MP5SD3 die Wache auf dem Wasserturm aus. Benutzen Sie dabei den Sekundärmodus der Waffe (Zoom).

Phase B: Im Sicherheitsgebäude sind zwei Wachen postiert! Hacken Sie sich in die Computer ein und deaktivieren Sie die Kameras.

Phase C: Erledigen Sie die Wache im Kontrollpunkt mit einem Schuss durch die Scheibe.

Phase D: Setzen Sie die Wache mit Ihrem Kampfmesser schachmatt. Richten Sie beim Klettern die Kamera so aus, dass Sie erkennen können, wohin der Soldat gerade sieht, um nicht direkt vor seinen Augen den Turm zu betreten.

Phase E: Schleichen Sie sich durch die Container und beobachten Sie aufmerksam den Bereich hinter dem Zaun. Wenn die Luft rein ist, klettern Sie schnell über das Hindernis.

Phase F: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schleichen Sie hinter den Kasernen am Zaun entlang, um den LKW zu erreichen.

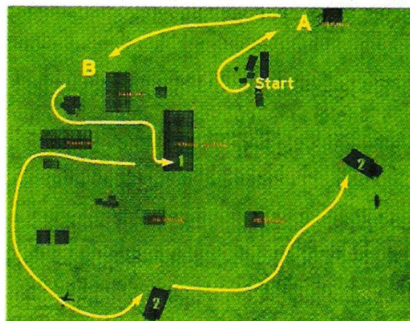
Mission 2 – SAM-Raketenstellung

Zusatzinfos: Sie dürfen sich bei diesem Auftrag nicht zu viel Zeit am Startpunkt lassen, da Sie schon nach kurzer Zeit dort von einer patrouillierenden Wache entdeckt werden. Suchen Sie daher Schutz hinter den Containern und beobachten Sie Ihr Umfeld genau.

Phase A: Begeben Sie sich schnell vom Startpunkt weg und klettern Sie auf den nördlich gelegenen Wachturm. Verschaffen Sie sich mit dem Fernglas einen Überblick über die SAM-Stellung.

Phase B: Begeben Sie sich vorsichtig zu den gestapelten Kisten (1); von dort können Sie etliche Wachen völlig lautlos mit dem Kampfmesser aus dem Weg räumen. Knöpfen Sie sich dann die Turmwache vor (2) und holen Sie sich die C4-Ladungen und anderes Zubehör aus dem Lagerschuppen (3). Schleichen Sie sich vom offenen Gelände her an das erste SAM-Fahrzeug heran (4). Schalten Sie auch die übrigen patrouillierenden Wachen in der Nähe des zweiten SAM-Fahrzeugs aus, bevor Sie dort die Ladung anbringen.

Phase C: Sie kommen am einfachsten an das letzte SAM-Fahrzeug heran, wenn Sie die Stellung in einem großen Bogen umgehen und sich ihr wieder vom Hubschrauberlandeplatz her nähern. So bleiben Sie vor den Blicken der Wachen im Feld verborgen.









die Ihnen natürlich nicht vom Satelliten angezeigt werden können. Setzen Sie daher bevorzugt durchschlagkräftige und schnell feuernde Waffen wie das AK-47 ein, wenn Sie Gebäude säubern.

Mit dem Messer gegen die vielen Gegner – geht das?

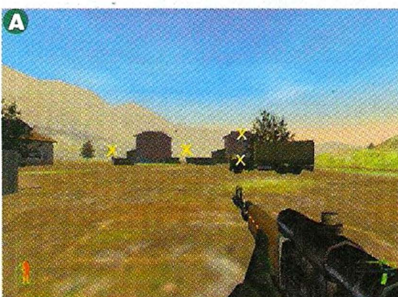
Unterschätzen Sie Ihr Kampfmesser nicht. Der große Vorteil ist das lautlose „Arbeiten" mit diesem Werkzeug. Jeder Gegner, den Sie von hinten erreichen können, sollte mit dem Messer beseitigt werden. Das spart Munition und andere Gegner werden nicht aufgeschreckt.

Lassen sich Gegner weglocken?

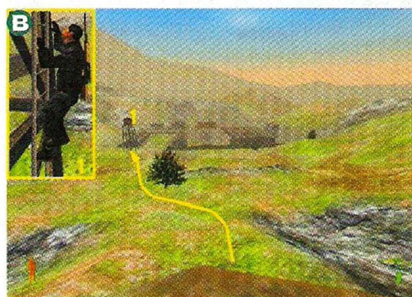
Ja, auf jeden Fall. Sie können sich kurz dem Gegner zeigen und warten, bis er Sie anruft oder das Feuer eröffnet. Flitzen Sie dann zu einer geschützten Stelle und aktivieren Sie schnell die Satellitenkarte. Jetzt können Sie genau sehen, ob und wie schnell Sie Verfolger auf den Fersen haben. Kurz bevor die Wachen Sie erreichen, schalten Sie wieder in die Spielansicht und halten Ihre Waffen bereit. Sie können mit dieser Taktik komplette Wachmannschaften einer Basis nach und nach ins Gelände oder hinter Gebäude locken, um sie dort bequem aus der Welt zu schaffen.

Mission 4 – GOTT

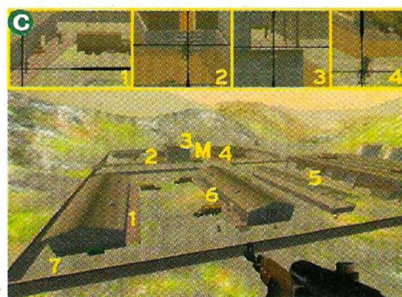
Zusatzinfos: Lassen Sie sich nicht allzuviel Zeit. Sie sollten schon auf dem Turm postiert sein, bevor Ihre Kameraden mit dem Helikopter eintreffen. Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht versehentlich auf einen Green Beret schießen.



Phase A: Setzen Sie sofort das Dragunov-Gewehr ein und eliminieren Sie die Wachen (X) bei den Häusern. Die Gegner beim LKW treffen Sie einfach durch die Scheiben.



Phase B: Spurten Sie den Hang bis zum Wasserturm (1) hinab und klettern Sie hinauf. Dort oben haben Sie den idealen Platz, um die Green Berets zu decken.



Phase C: Rechnen Sie bei den markierten Stellen mit Gegnern. Verhindern Sie um jeden Preis, dass die Terroristen das Maschinengewehrnest (M) besetzen.

Lohnt es sich, die verschiedenen Gebäude zu untersuchen?

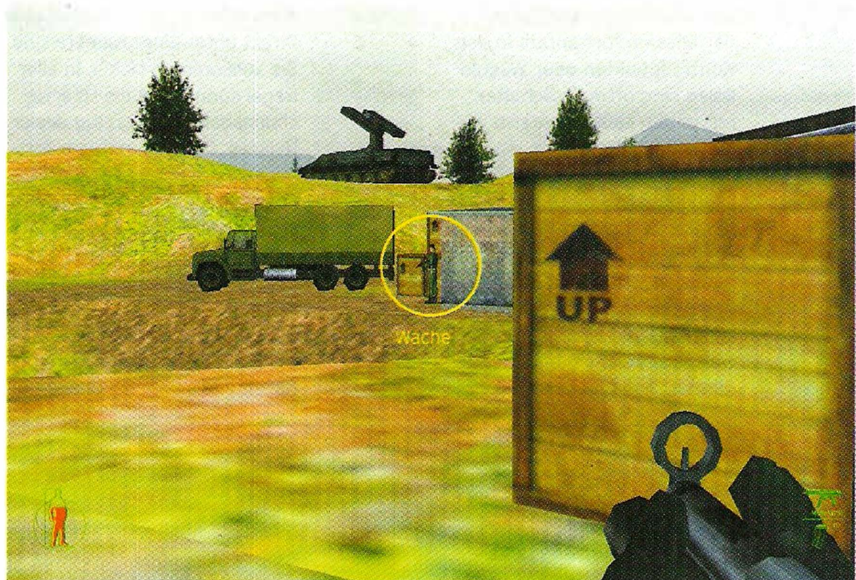
Von Kasernen können Sie getrost die Finger lassen. In der Regel müssen Sie sich darin nur unnötige Feuergefechte liefern – gewinnen aber allenfalls Munition. Schuppen oder Lagerhallen sind da schon wesentlich interessanter. Sie können dort oftmals Granaten, Minen oder Maschinengewehre finden.

Kann ich mich irgendwo heilen?

Es gibt fast in jedem Level zumindest ein Gebäude, das ein Erste-Hilfe-Zimmer enthält. Dort finden Sie eine Injektionsspritze, mit der Sie sich wieder heilen können.

Was mache ich, wenn einmal Alarm ausgelöst wurde?

Geben Sie nicht sofort auf. Wenn Sie sich schnell genug in Deckung bringen können, kehrt nach geraumer Zeit wieder Ruhe bei den Gegnern ein



HÄNSCHEN, PIEP EINMAL Solche Kisten bieten ideale Versteckmöglichkeiten, um das Treiben der Wachen im Falle eines Alarms zu beobachten, bis sie sich wieder beruhigt haben.

Mission 3 – Militärflugplatz

Zusatzinfos: Bei dem Weg zur ersten Basis kommen Sie an einer Radarstation vorbei. Außer zwei weiteren Gegnern gibt es dort aber nichts zu finden – also sparen Sie sich diese Auseinandersetzung und begeben Sie sich sofort zur ersten Basis.

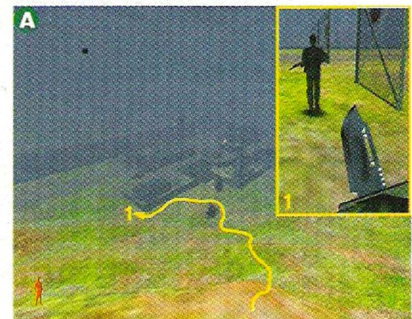
Phase A: Rennen Sie den Hügel zur Basis hinunter und warten Sie an der Ecke der Mauer ab, bis der Posten sich wieder wegbewegt. Sprinten Sie ihm sofort hinterher und strecken ihn mit dem Kampfmesser nieder, bevor er das Tor erreicht. Bleiben Sie geduckt und huschen Sie durch das offene Tor in die Basis hinein. Achten Sie dabei auf die Wache, die vor der kleinen Garage steht. Erledigen Sie diesen Gegner mit dem Gewehr.

Phase B: Erledigen Sie die Wachen um das Wachhäuschen (1) und knacken Sie dann den Zugang zum Munitionslager. Achtung, darin befinden sich zwei weitere Wachposten hinter den LKWs. Das Tor zu dem Bunkerbereich müssen Sie nicht öffnen.

Phase C: Schleichen Sie im Süden der Basis zunächst unter den Wasserturm. Benutzen Sie Ihre Karte, um einen günstigen Moment zu erwischen, um ungesehen bis zur südwestlichen Ecke vorzudringen. Von hier aus können Sie sich an den Wachen vorbei in den Unterstand schleichen. Verstecken Sie sich hinter den Kisten (1) und huschen Sie durch das Tor und hinter die Garage. Von dort haben Sie den besten Zugang in das Sicherheitsgebäude. Im Keller befindet sich ein Erste-Hilfe-Raum.

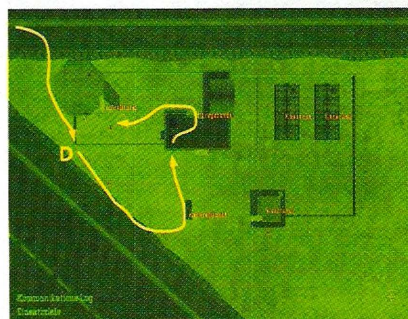
Phase D: Dringen Sie in das Kontrollhäuschen ein und von da in das Bürogebäude. Erleichtern Sie sich die Aktion, indem Sie absichtlich Alarm auslösen und die Wachen nacheinander aus der Basis herauslocken. Verstecken Sie sich hinter einer Mauerecke und fangen Sie die Gegner ab.

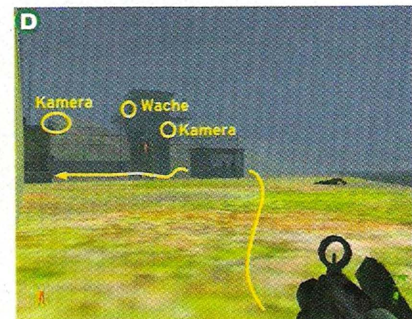












und Sie können getrost mit der Mission fortfahren. In den Kontrollpunkten oder Wachlokalen sind oftmals Schalter, mit denen sich der Alarm wieder ausschalten lässt.

Wasmussich über die Kameras wissen?

Auch wenn sie auf der Satellitenkarte als feste Objekte eingezeichnet sind – die Kameras bewegen sich immer hin und her. Nehmen Sie Ihr Fernglas zur Hand und beobachten Sie, welche Bereiche die Kameras überwachen und nutzen Sie die entstehenden toten Winkel aus. Direkt unter einer Kamera sind Sie vollkommen sicher. In aller Regel können Sie die Überwachungsgeräte kurzzeitig deaktivieren. Die dazu nötigen Terminals finden Sie in Kontrollpunkten, Sicherheitsgebäuden oder Wachlokalen.

Feld-Erfahrung

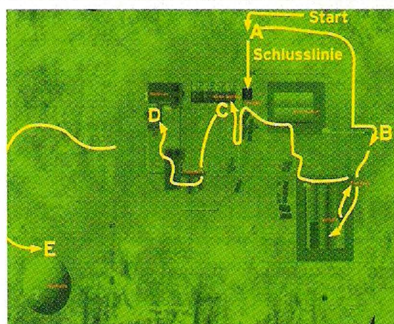
Welche Situationen erwarten mich im Spiel?

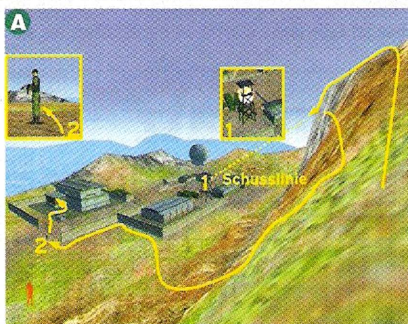
Es gibt im Prinzip keine allgemeingültige Musterlösung für eine Mission. Ob und wann Sie Gegner erledigen oder ein Gebäude betreten, hängt im Wesentlichen davon ab, wo sich gerade die Wachen aufhalten und in welche Richtung sie blicken. Darüber hinaus ist Ihre Spielgeschwindigkeit und das Timing Ihrer Aktionen sehr entscheidend. Um Ihnen diesbezüglich ein besseres Bild vermitteln zu können, finden Sie in den verschiedenen Kästen die ersten Missionen genauer beschrieben.

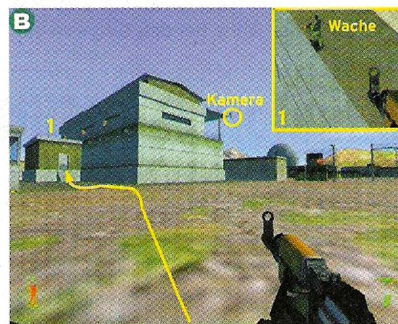
Stefan Weiß

Mission 5 – Radarstellung

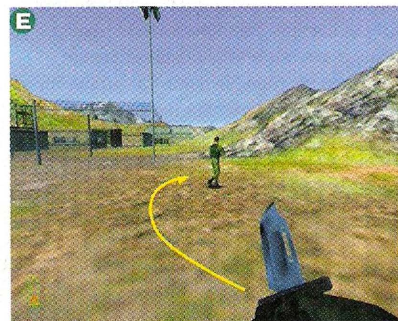
Zusatzinfos: Wenn Sie sich ein Opfer ausgesucht haben, sollten Sie pinibel darauf achten, dass Ihr Waffeneinsatz nicht gerade im Blickfeld einer Kamera stattfindet. Andernfalls wird sofort Alarm ausgelöst. Zerstören Sie die Kameras, geht ebenfalls Alarm los.

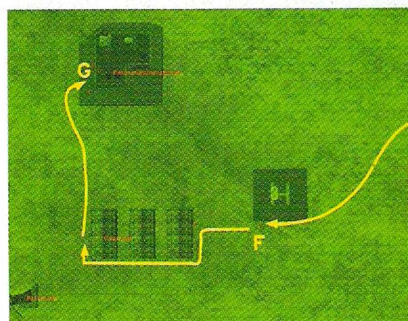


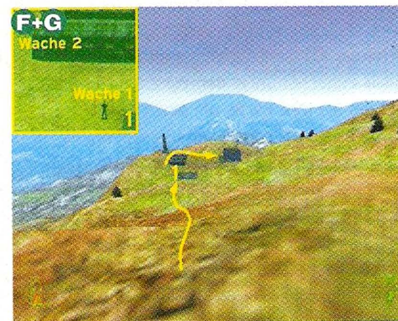












Phase A: Schleichen Sie auf dem Hügel entlang, bis Sie recht nahe am Wachturm (1) sind. Benutzen Sie den Granatwerfer Ihres M16, um damit die Wache außer Gefecht zu setzen. Der Lärm der Explosion schreckt niemanden auf. Ihr zweites Opfer ist die Wache am Eingang (2), die Sie lautlos mit dem Messer niederstrecken können.

Phase B: Dringen Sie in das Wachlokal ein, wenn sich die Kamera weggedreht hat und auch keine Wachen den Hof beobachten. Im Keller des Gebäudes befinden sich außer zwei Wachen eine Desert Eagle nebst Munition und ein Erste-Hilfe-Raum mit einer Spritze. Fahren Sie dann nach oben und schalten Sie die beiden Wachen aus. Außerdem können Sie vom Balkon aus die Patrouille außerhalb des Gebäudes in aller Ruhe ausschalten.

Phase C: Marschieren Sie in den Kontrollpunkt – dort können Sie die Kameras für zwei Minuten deaktivieren. Eilen Sie nun in das kleine Lagerhaus. Darin befinden sich Minen, Granaten und ein Maschinengewehr.

Phase D: Gehen Sie durch das Bürogebäude und schauen Sie sich im Zielgebäude 1 die Tische genauer an. Auf einem der Tische liegt die Zugangskarte.

Phase E: Schlagen Sie von der Basis einen Bogen, um die beiden Wachen vor der Radarstation hinterrücks zu überraschen. In der Kuppel sind keine Gegner mehr – Sie können also ganz gemütlich hineinspazieren und Ihre Aktion ausführen.

Phase F: Spähen Sie mit dem Fernglas den Landeplatz aus. Warten Sie, bis Wache 2 weg geht und eilen Sie dann nach unten, um unbemerkt Wache 1 zu eliminieren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie Wache 2 verfolgen und noch hinter den Kasernen erledigen. Setzen Sie für diese Aktion das Messer ein.

Phase G: Warten Sie mit dem Stürmen der Kommunikationszentrale, bis sich die Wachen verzogen haben und schalten Sie diese dann nacheinander mit Ihrem Gewehr aus.

The Fallen

Nach Elite Force kommt mit The Fallen ein weiterer Action-Titel aus dem Star-Trek-Universum auf den PC.

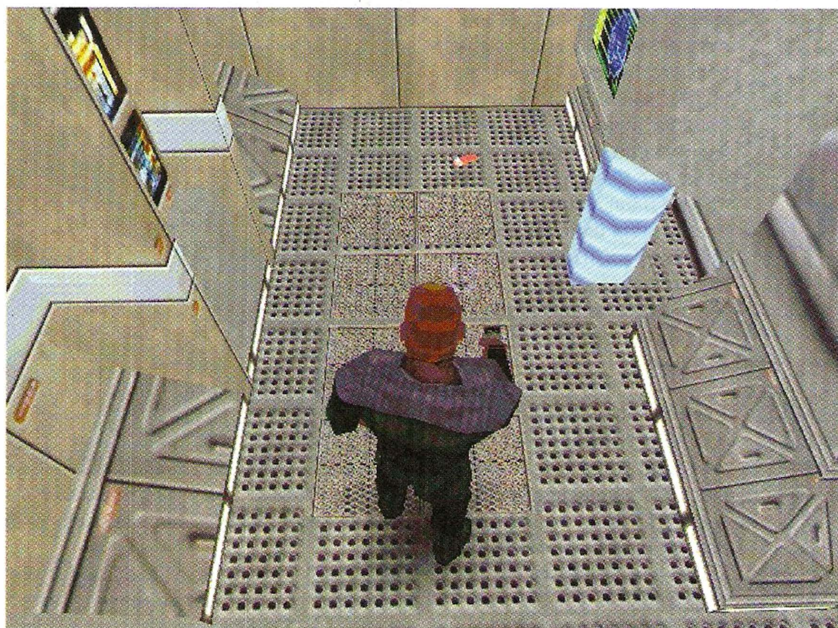
Drei Charaktere, unzählige Levels und jede Menge Widersacher. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in *The Fallen* am Leben bleiben und sich durch die gefährlichen Levels schlagen. Und wenn Sie trotzdem nicht weiterwissen, helfen die Cheats am Ende der Lösung weiter.

Soll ich mit Sisko, Worf oder Kira das Spiel starten?

Spielen Sie das Spiel als Erstes mit Commander Sisko durch, so erhalten Sie einen guten Einstieg. Wenn Sie es anschließend mit Kira und Worf spielen, erhalten Sie zum Teil neue Missionsziele. Doch dadurch, dass Sie die Levels schon als Sisko durchlaufen haben, kennen Sie die meisten Verstecke und Durchgänge bereits. Das Durchspielen mit den beiden anderen Charakteren fällt deshalb viel leichter, wenn man einmal von der Schwierigkeit Worfs, die Grigari mit dem Bat'leth zu vernichten, absieht. Wenn Sie Sisko schon einmal erfolgreich durchs Spiel geführt haben, bringt Ihnen ein zweites und drittes Durchspielen schöne neue Einsichten der Levels, die Sie zum Teil vorher nicht hatten.

Allgemeine Tipps, Tricks und Kampfstrategien

Das absolut wichtigste Werkzeug in Ihrem Rucksack ist der Tricorder, also nutzen Sie ihn ausgiebig. Viele Probleme werden gelöst, wenn Sie ein Areal mit dem Tricorder durchforsten. Das Gerät zeigt nämlich sogar an, wenn Gegenstände hinter Mauern versteckt sind. Oftmals geben Ihnen die Tricorder-Aufzeichnungen Lösungsvorschläge. Ebenso wichtig ist es, immer, wenn das Föderationsemblem oben links aufleuchtet, F1 zu drücken. Hören Sie sich dann an, was die Plaudertaschen von DS9 zu sagen haben. Es passiert schnell, dass man diese Meldung ignoriert und dann zehn Minuten durch einen Level läuft, ohne Erfolg zu haben. Durch die Nachrichten der Crewmitglieder werden Sie oft auch auf versteckte Wege hingewiesen.



DA ISSER JA So wie hier liegen die benötigten Zugangskarten nicht immer herum. Meistens müssen Sie erst einen Gegner ausschalten. In Kisten gibt es übrigens fast nie Schlüssel.

Aliens, Ungeziefer und Kraftfelder - wie gehe ich mit den Gegnern um?

Es gibt viele verschiedene Gegnertypen in *The Fallen*. Die Grigari sind dabei die härtesten Widersacher. Auch äußerst gefährlich sind die Jem'Haddar. Wenn es geht, versuchen Sie, den Kontakt mit Ihnen zu vermeiden. Oftmals beamen Sie sich direkt vor Ihre Spielfigur, dann müssen Sie schnell handeln. Der Phaser ist zwar immer im Gepäck (außer bei Worf), dafür aber eigentlich auch stets leer geschossen, so dass er sich dann neu aufladen muss. Die Aufladephasen sollten Sie in Deckung verbringen. Zerschießen Sie auf jeden Fall jede einzelne Kiste, die Ihnen auf dem Weg durch die Levels unterkommt. Diese sind die bevorzugten Verstecke für Waffen und Munition sowie Hyposprays. Nicht zu unterschätzen sind auch die nahezu unsichtbaren Kraftfelder, die in einigen Levels den Durchgang durch eine Tür unmöglich machen. Wenn Sie gegen diese Felder laufen, wird Ihre Gesundheit arg strapaziert. Laufen Sie deshalb nicht „blind" durch jeden Gang. Durch ein leises Zischen kündigt sich ein solches Kraftfeld schließlich an. Kommen wir zur Abteilung „Ungeziefer": Die zahlreichen Spinnen und Krabbeltiere erledigen Sie leicht mit einem Phaser. Achtung: Wenn sich diese Viecher schon an Ihren Füßen befinden, können Sie sie nicht mehr aufs Korn nehmen. Laufen Sie dann schnell ein Stück weg, um neu zielen zu können. Besonders tückisch sind einige der Fledermäuse im Tempel, da diese Gift versprühen. Entweder erlegen Sie die Tierchen schon vorher oder aber Sie müssen das Hypospray mit dem Gegengift einsetzen. Bei den meisten Tierchen (auch den stierähnlichen Wesen im Tempel) ist es übrigens möglich, einfach irgendwo raufzusteigen, ohne in Gefahr zu geraten. Von einer höheren Etage können Sie die Wesen dann leicht erledigen.

Hilfe, ich stecke fest. Was kann ich tun?

Wenn Sie auf dem Promenadendeck herumgehen, kann es passieren, dass Sie zwischen zwei Mauern stecken bleiben. Der Bug ist bekannt. Leider kann man nur sehr wenig dagegen tun. Wer jetzt verzweifelt, weil sein letzter Speicherspielstand weit entfernt ist, sollte einmal die Backspace-Taste drücken. Diese bewirkt, dass Sie an

T

den Anfang des Levels zurückgeschickt werden. Ein weiterer Bug passiert ab und an, wenn Sie im Jerrado-Level als Sisko den Inductor in den Nadion-Port stecken wollen. Wenn Sie feststellen, dass daraufhin einfach nichts passiert, hat das Programm nicht erkannt, dass Sie den Inductor in den Port stecken wollten, und hat das Gerät unter den Generator gepackt. Er wird dann nicht aktiviert. Scannen Sie dann die Lokalität mit dem Tricorder. Wenn er den Inductor erfasst hat, funktioniert es anschließend und Sie können die Konsole aktivieren.

Wie besiegte ich die Grigari-Roboter?

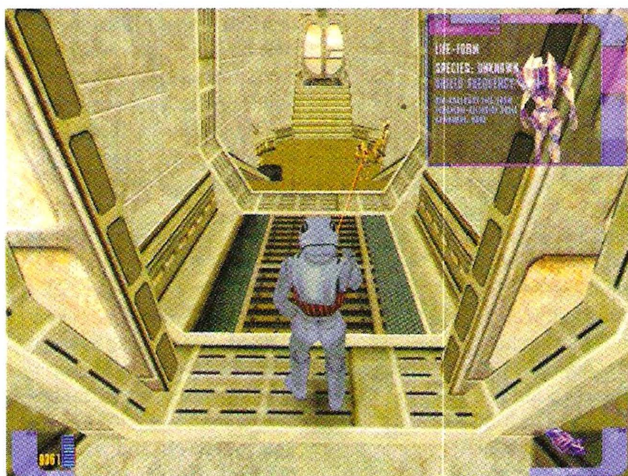
Der stärkste Gegner (außer dem Endgegner Obanak) sind die Roboter der Grigari. Wenn diese Sie einmal in eine Ecke gedrängt haben, ist das Ende nah. Es gibt einige Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einen Phaser besitzen, also als Sisko oder Kira spielen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Ziehen Sie den Tricorder (am besten stellen Sie ihn in den Optionen auf Auto-Modulate) und erfassen die feindliche Lebensform. Drücken Sie nun die rechte Maustaste, bis das Bild des Grigari-Gegners im Tricorder erscheint. Der Tricorder hat nun die Frequenz des Wesens analysiert und moduliert Ihren Phaser dementsprechend. Ziehen Sie jetzt den Phaser und schießen Sie auf das Wesen (das Wort „auto modulate" leuchtet kurz auf). Meistens reicht eine Energieladung nicht aus, um es zu töten, weshalb Sie darauf angewiesen sind, stets hin und her zu rennen. Lassen Sie sich niemals in eine Ecke drängen, denn dann wird es ganz schwer, da der Tricorder nun das Alien nicht mehr erfassen kann. Gehen Sie in die Hocke, springen Sie, schlagen Sie – nur kommen Sie unbedingt aus der Ecke heraus! Die Automodulation wird übrigens gelöscht, wenn Sie nach dem Alien einen anderen Gegenstand erfasst haben, so dass Sie dann eine neue Tricorder-Aufzeichnung erstellen müssen.

Worf hat keinen Phaser, was soll er gegen die Grigari tun?

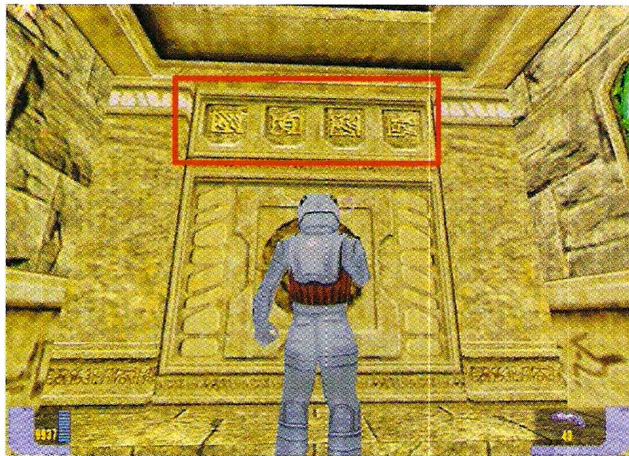
Ein echter Klingone braucht keinen Phaser, oder? Einfacher wäre es mit einem solchen Gerät auf jeden Fall. Es gibt jedoch einen einfachen Trick für Worf: Er muss den Grigari aus dem Weg gehen. Da dies natürlich nicht immer möglich ist (vor allem nicht im letzten Level), müssen Sie den Nahkampf mit dem Bat'leth wagen. Drei bis vier gute Treffer und das Monster ist hin. So blöd es sich auch anhört: Gehen Sie in die Hocke und schleichen Sie nah an das Monster heran. Es hat sich herausgestellt, dass die Schläge der Wesen a) nicht so hart sind und b) Sie seltener von den Beinen holen, wenn Sie in der Hocke sind. So können Sie sofort wieder zuschlagen. Wenn Sie hingegen erst einmal liegen, dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie wieder auf den Beinen sind. Es gibt



IM TRÜBEN FISCHEN Im großen Wasserareal in der Ulysses müssen Sie eine der beiden Leitern finden, um nach oben zu gelangen. Erst dann finden Sie den Weg zur benötigten Key-Karte.


KLEINER TRICK So geht's: Tricorder raus, rechte Maustaste drücken und den Phaser aktivieren. Die neue Modulation rafft den Grigari-Roboter hin.


HÄUFCHEN ELEND Da liegt er, der einstmals böse Grigari-Roboter. Worf hat ihn in die Elektrostrahlen gelockt. So siegen Sie auch ohne Tricorder.



VIER GEWINNT! Hier sehen Sie die richtige Sequenz, die Ihnen Tür und Tor öffnet. Wenn Sie sich einmal vertun, müssen Sie übrigens erneut anfangen.



ICH DRÜCK DICH Egal ob mit Sisko oder Kira – im Tempel auf Jerrado müssen Sie auf die heiligen Steine drücken, um die Konsolen zu enthüllen.

aber auch noch einige andere Möglichkeiten, die Grigari zu besiegen. Wenn Sie einige Minen finden, können Sie diese einsetzen, um die Roboter zu beschädigen, so dass sie nur noch einen Schlag mit dem Bat'leth vertragen. Noch eleganter ist folgende Lösung: Wenn Sie in der Nähe eines blauen Elektrizitäts-Stroms (vor allem in den letzten Missionen häufig anzutreffen) sind, können Sie die Grigari in diesen Strom locken und zusehen, wie sie in Einzelteile zerlegt werden.

Was mache ich mit der Engineering-Karte, die ich zu Beginn des ersten Sisko-Levels bekomme?

Sie erhalten die Engineering-Karte von einem verletzten Bajoraner im zweiten Cargo-Raum. Wenn Sie diese einmal besitzen, können Sie sie auf der Konsole in der Mitte des Korridors zwischen den zwei Maschinenteilen benutzen. Dies lässt das Gas in der zweiten Maschinen-Kammer ab (gegenüber von der befreiten Bajoranerin) und senkt das Kraftfeld, so dass Sie hineingehen können. Die Command-Karte gibt es vom verletzten Bajoraner in der zweiten Maschinenkammer.

Wie bewege ich die Kisten am Anfang des Tempellevels?

Benutzen Sie die Macht ... äh, falsches Universum! Versuchen Sie stattdessen die Tür zu Ihrer Linken (wenn Sie auf die Kisten auf dem Weg schauen). Sie benötigen eine Karte, die Sie zuvor erhalten haben. Nun schauen Sie links zu einer Leiter und klettern Sie diese hinauf. Einmal oben angelangt, drücken Sie auf die Tasten des Computers und die Kisten werden wie von Geisterhand weggeräumt.

In welcher Reihenfolge muss ich im Tempel auf die Statuen drücken, damit sich was tut?

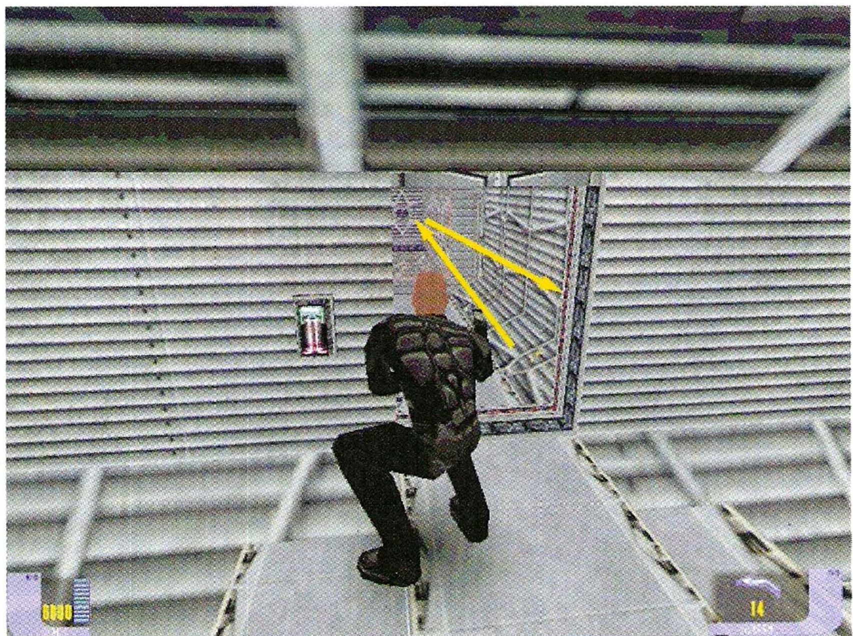
Schauen Sie sich gut um, denn in der Nähe finden Sie eine Textur auf einer Mauer, die Ihnen ganz genau zeigt, wie die Reihenfolge sein muss. Diese Textur wird übrigens sowohl Sisko als auch den anderen Charakteren hilfreich zur Seite stehen. Für die zweite Aufgabe müssen Sie eine andere Variante eingeben. Auch dafür finden Sie die Sequenz auf einer Tür in der Nähe. Wenn Sie an der Stelle, an der Sie die Türen öffnen müssen (die die Statuen bewegen sollten, um die Schalter freizulegen), nach links schauen, sehen Sie einen Weg um den Tempel herum. Gehen Sie diesen so lange, bis Sie eine Art Tablett auf einem Sockel entdecken. Dort finden Sie Artefakt Nummer zwei.

Ich bin als Kira in der Höhle und finde die zweite Keycard nicht. Wo ist sie?

Gehen Sie zum Aufzug, der Sie aus der Höhle bringen kann (noch ist er nicht aktiviert). Dann geht's den kleinen Abhang hinunter. Achtung: Ein Vorta und einige Jem'Haddar warten dort. Töten Sie den Vorta und Sie bekommen die Keycard. Nun rennen Sie zurück zum Aufzug, laufen Sie im Zickzack, um den Jem'Haddat auszuweichen. Versuchen Sie gar nicht erst, sie zu bekämpfen, es sind einfach zu viele.

Ich stehe im Exhaust-Port vor einem Kraftfeld. Wie deaktiviere ich das Feld?

Denken Sie im wahrsten Sinne des Wortes um die Ecke. Scannen Sie mit dem Tricorder den Raum, den das Kraftfeld absperrt. Sie finden zwei Kraftfeldgeneratoren. Sie müssen den Generator rechts neben dem Eingang



GANZ SCHÖN GEMEIN Hier müssen Sie „um die Ecke" schießen, damit der Generator zu Ihrer Rechten getroffen wird und das Kraftfeld ausschaltet. Dies bedarf einiger Übung.

treffen. Drücken Sie im Tricorder-Modus die rechte Maustaste, um den Phaser automatisch zu modulieren. Nun müssen Sie den richtigen Winkel finden, der es ermöglicht, dass der Strahl abgelenkt wird. So können Sie den Generator am Eingang treffen. Dies bedarf einiger Versuche, also nicht aufgeben! Sind Sie einmal drin, finden Sie den Regulator-Valve in der Mitte des Raumes. Schießen Sie durch das Kraftfeld, um es durchbrennen zu lassen.

Wie schaffe ich es, den Stalaktiten so herunterzuschießen, dass ich über ihn auf die andere Seite laufen kann?

Gar nicht! Der Stalaktit fällt nur in eine Richtung. Sie müssen stattdessen über den riesigen Abgrund springen. Speichern Sie deshalb unbedingt vorher ab, denn es könnte sein, dass Sie einige Versuche benötigen. Schließlich wird sich Sisko jedoch an den Felsvorsprung hängen und Sie können hochklettern. Dann können Sie über den Stalaktiten laufen.

Wie komme ich zum dritten Escape-Pod in der Ulysses-Mission?

Erst einmal müssen Sie den Shield-Emitter finden, dann einige Fledermäuse und Jem'Haddar beseitigen, dann sind Sie fast da. Springen Sie dorthin, wo Sie gestartet sind, und schauen Sie nach links. Machen Sie einige weitere Sprünge zu den Felsen und hüpfen Sie zum Boden hinunter. Folgen Sie dem Pfad. Sie kommen zu einem Vorsprung am Wasser. Springen Sie ins Wasser, denn dort finden Sie den dritten Escape-Pod. Dort gibt es auch einen Tunnel, den Sie entlangtauchen sollten (nicht vergessen, den Respirator aufzusetzen!). Folgen Sie dem Tunnel bis zu seinem Ende. Vorsicht: Nehmen Sie sich vor den Killerfischen in Acht.



FRAU AM STEUER? Der Eingang zur USS Ulysses befindet sich auf der oberen Schiffsseite, Sie müssen also nicht unter das Schiff tauchen, um in das Innere des Raumschiffs zu gelangen.

Ich stehe vor der Ulysses, doch wie komme ich nur ins Schiff hinein?

Vergessen Sie alle Tauchgänge: Der Weg in das Raumschiff ist ein völlig anderer, ein viel einfacherer: Es gibt drei Schalter, die die Shuttle-Bay öffnen. Sie finden diese Schalter auf der Untertasseneinheit rechts (wenn Sie vor dem Schiff stehen). Achtung: Auf dem Schiff warten zahlreiche Gegner auf Sie.

Auf Arduria: Wie beseitige ich alle Jem'Haddar aus diesem Level?

Versuchen Sie es gar nicht erst: Besser ist es, sich nicht auf Scharmützel einzulassen, sondern einfach so schnell wegzurennen, wie es geht. Für jeden getöteten Jem'Haddar kommt mindestens ein neuer im Level an. Das Problem hier ist, dass Sie stehen bleiben müssen, um die Karte beim getöteten Vorta aufheben zu können. Seien Sie also sicher, dass Sie genug Hypospray in der „Tasche" haben, und speichern Sie immer wieder ab.

Wie komme ich als Kira ins Labor auf Hass'Terral?

Gehen Sie unbedingt auf Nummer Sicher und lösen Sie keinen Alarm aus. Wenn



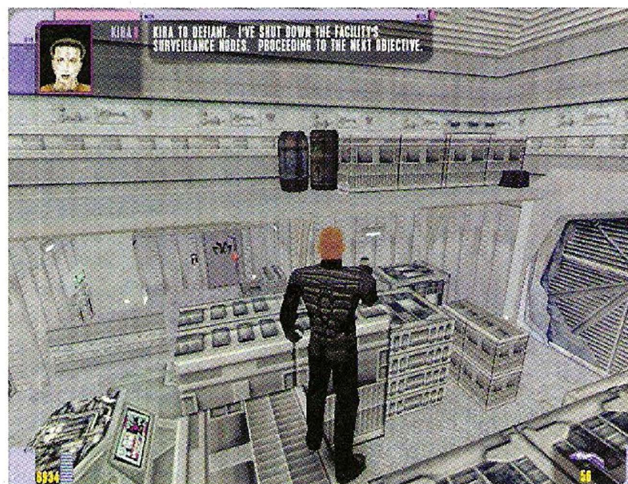
KERNIG Den Kern schalten Sie per Konsole ein und aus. Achten Sie immer auch auf die Funknachrichten Ihrer Bordcrew. Oft gibt diese Ihnen Tipps, wie Sie weiter vorgehen müssen.



SCHLEICHER Vermeiden Sie es in der Jem'Haddar-Station unbedingt, den Alarm auszulösen.

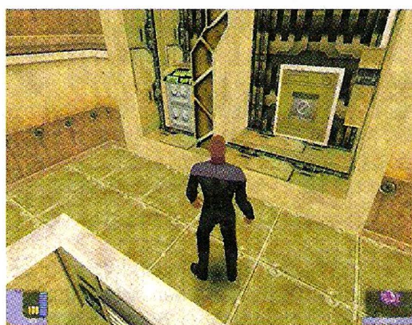


SCHIESSWÜTIG Zerstören Sie alle Fässer und Kisten. Sie finden dort meistens keine Key-Cards, doch dafür oft die dringend benötigten Hyposprays.



QUASSELSTRIPPE Achten Sie darauf, was Ihre Crewmitglieder zu sagen haben. Oft beinhalten deren Ansprachen wichtige Hinweise.

Kira sagt, dass sie den Aufzug öffnet, gehen Sie zu dem Raum mit dem zwei Security-Guards (der Raum mit dem Geschützturm ist direkt hinter Ihnen). Sie können beide Männer ausschalten, ohne den Alarm auszulösen. Jetzt sollten Sie die Tür zum Fahrstuhl sehen.



KRIECHEN ERLAUBT Durch die kleine Tür mit dem Rad müssen Sie hindurchkriechen.

Ich bin mit Kira auf Arduria. Wie komme ich aus dem Computerraum?

Sie benötigen dafür weder die Military-3-Karte noch die Science-Karten.

Es gibt eine Leiter in der Nähe der Security-Mainfield-Control-Station. Gehen Sie anschließend vorsichtig über das Gitter, bis Sie eine erleuchtete, geöffnete Tür erblicken. Sie haben diese Tür zuvor in einer Zwischensequenz bereits gesehen. Wenn Sie hier weitergehen, gelangen Sie zum nächsten Ladebildschirm.

Wo finde ich den Command-Chip im Inneren der Ulysses?

Sie müssen ins Wasser eintauchen. Schwimmen Sie den Turbolift-Schacht hinab, denn dort finden Sie eine Passage zu einem großen überfluteten Raum. Hier finden Sie den Chip auf der oberen Etage. Sie müssen eine der beiden Leitern hochklettern (die an zwei der riesigen Säulen angebracht sind), um an den Chip zu gelangen. Haben Sie einmal alle Items, müssen Sie von hier weiterlaufen. Dazu ist es nötig, über die „Brücke" zurückzuspringen, die auf dem Hinweg unter Ihnen zusammengebrochen ist. Wenn Sie sich ganz links halten, kommen Sie mit einem beherzten Sprung leicht hinüber.

Wie öffne ich das Biophysics-Labor auf Deck 14 der Ulysses?

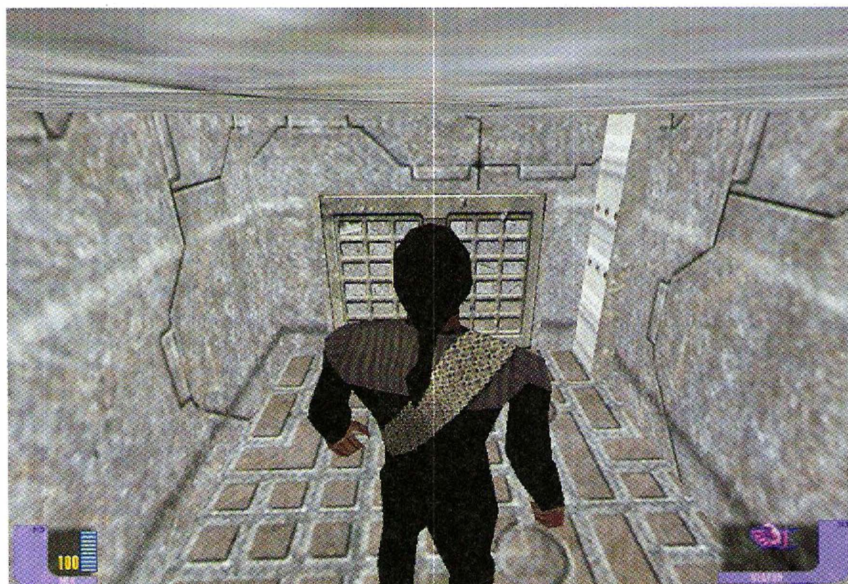
Wenn Sie Sisko zu Deck 14 bringen wollen, geht das nur über einen kleinen Umweg. Sie müssen über Deck 13 zu diesem Labor. Über einige Kisten und eine Leiter gelangen Sie von Deck 12 nach Deck 13. Nun müssen Sie in die kleine Nische kriechen, die dann einbricht und Sie weiterbringt.

Ich bin mit Worf auf der Ulysses. Wo platziere ich die zweite Bombe?

Sie müssen den gleichen Weg zurück, den Sie gegangen sind, um zum überfluteten Raum zu gelangen. Gehen Sie auch hier die Leitern hoch und dann zum Fahrstuhl-Schacht. Wenn Sie zurück im Kontrollraum sind, finden Sie eine große Tür, die sich nicht öffnen lässt. Dort muss die zweite Bombe hin, denn dann können Sie die Tür öffnen und später Bombe Nummer drei ablegen.

Wo ist der Respirator im Pyton-Level?

Sie müssen die Tür zur Core-Processing-Kammer in der Nähe des Security-Office öffnen. Benutzen Sie dafür die Konsole. Am Ende des Raumes gibt es eine Luke, die zu zahlreichen kleinen Kammern führt. Der Respirator ist in einem der Spinde. Öffnen Sie grundsätzlich immer alle Schränke in den Levels.



GEHEIMGANG Nur wer viel ausprobiert, findet die geheimen Gänge. Versuchen Sie, gegen jedes Gitter zu laufen und jede Kiste zu zerschießen, und richten Sie Ihren Blick auch immer nach oben.



SCHWINGER-CLUB Mit dem Bath'leth umzugehen, ist schwer. Vermeiden Sie Kämpfe, wenn möglich.

Ich stecke mit Kira im Computer-Kern. Wie öffne ich die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes?

Auf der rechten und linken Seite der geschlossenen Tür finden Sie so etwas wie ein rotes Fenster. Schießen Sie darauf und kriechen Sie links durch, die rechte Seite wird durch eine Explosion blockiert. Sie werden beide Isolinear Rods finden. Suchen Sie jetzt die Kontrollkonsole, die die Plattform hebt, so dass Sie nicht herabspringen müssen, um die Rods zu installieren.

Wie erkunde ich den Rest des Levels des Militärcamps des Dominian?

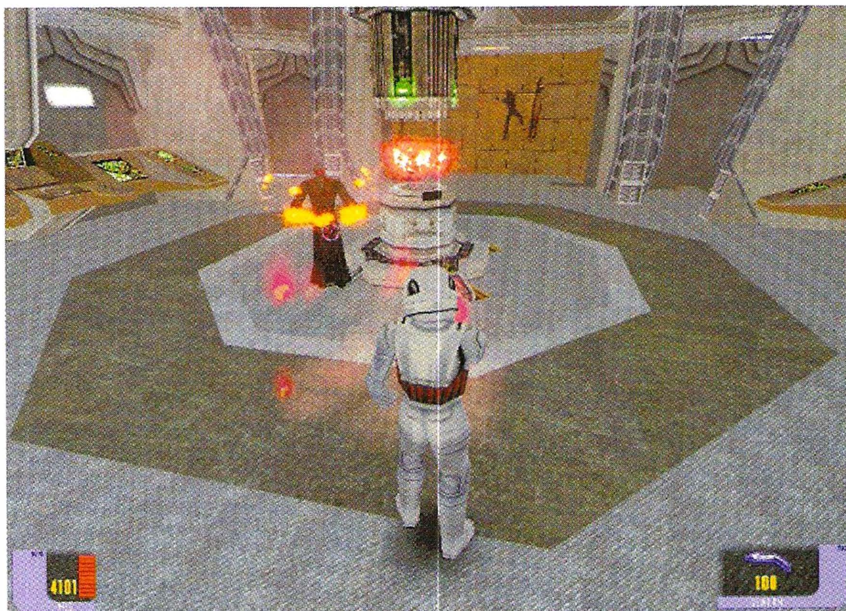
Das Areal zu erkunden, kann eine ganze Weile dauern. Seien Sie vorsichtig, dass Sie nicht in der Sektion mit den roten Kraftfeldern „stecken bleiben". Garak macht Sie bereits zuvor darauf aufmerksam, dass das Ihren Tod bedeuten würde. Wenn Sie in dem Gebiet sind, in dem Sie die Kameras und den Alarm ausschalten können, sehen Sie über sich einen Gitterrost. Springen Sie einfach an dieser Stelle hoch. Er wird sich öffnen und dann springen Sie noch einmal hoch, um durch die Rohre kriechen zu können. Wenn Sie durch das Rohrsystem laufen, finden Sie einen Raum mit Extramunition für den Disruptor. Von dort aus geht es weiter.

Die Cheats

Um die Cheats macht der Hersteller ein großes Geheimnis. Trotzdem konnten wir einige kleine Hilfen für Sie herausfinden.

Drücken Sie die TAB-Taste und geben Sie „SET PLYR.DS9_SISKO HEALTH 9999" ein, um fast unendliche Gesundheit zu erhalten. Trägt Sisko einen Raumanzug müssen Sie statt „SISKO" „SISKOEVA" eingeben. Das gleiche funktioniert mit Kira und Worf, einfach deren Namen eingeben. Wenn Sie höher springen wollen, müssen Sie TAB drücken und „SET PLYR.DS9_SISKO JUMPZ 9999" eingeben. Wenn Sie ein ewigwährendes Signalfeuer erhalten möchten, müssen Sie „set plyr.ds9_flashlight charge 9999" eingeben. Geben Sie „SAVEGAME" ein, speichert das Programm, ohne dass Sie ins Menü müssen. Wollen Sie schnell raus aus dem Spiel, geben Sie einfach „EXIT" ein. Ein wichtiger Cheat ist „RMODE 2". Dieser Wert erhöht die Helligkeit in den Levels, so dass Sie nicht immer völlig im Dunklen tappen müssen.
Einen kleinen Trick benötigen Sie, um an alle Levels zu gelangen. Modifizieren Sie die Datei DS9.ini im System-Ordner des Spiels und suchen Sie die Zeile „LocalMap=title.dsm". Ersetzen Sie den dsm-Namen mit einem der folgenden und das Spiel lädt automatisch diesen Level. Die Levelnamen:

M01_KiraL1A.dsm	M05_SiskoL1b.dsm	M07_WorfL2B.dsm
M01_KiraL2.dsm	M05_SiskoL2.dsm	M07_WorfL2A.dsm
M01_KiraL1B.dsm	M05_Siskol1a.dsm	M07_WorfL1.dsm
M01_SiskoL1B.dsm	M05_WorfL1.dsm	M10_KiraL2.dsm
M01_SiskoL1A.dsm	M05_WorfL2.dsm	M10_KiraL1B.dsm
M01_WorfL1.dsm	M06_SiskoL1B.dsm	M10_SiskoL2.dsm
M03_KiraL2.dsm	M06_SiskoL1A.dsm	M10_SiskoL1B.dsm
M03_KiraL1B.dsm	M06_SiskoL1C.dsm	M10_SiskoL1A.dsm
M03_KiraL1A.dsm	M06_WorfL1B.dsm	M10_WorfL2.dsm
M03_SiskoL2.dsm	M06_WorfL1A.dsm	M10_WorfL1B.dsm
M03_SiskoL1A.dsm	M06_WorfL1C.dsm	M10_WorfL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm	M07_KiraL2.dsm	M11_KiraL1.dsm
M03_WorfL2.dsm	M07_KiraL1.dsm	M11_SiskoL1a.dsm
M03_WorfL1.dsm	M07_SiskoL1A.dsm	M11_SiskoL1b.dsm
M04_KiraL1.dsm	M07_SiskoL3A.dsm	M11_WorfL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm	M07_SiskoL1B.dsm	TrainingRoom.dsm
M04_WorfL1b.dsm	M07_SiskoL2.dsm	Entry.dsm
M04_WorfL1a.dsm	M07_SiskoL3B.dsm	DS9_Ops.dsm
M05_KiraL1.dsm	M07_WorfL3.dsm	DS9_Promenade.dsm



BÖSER WICHT Obanak besiegen Sie im letzten Level nur, wenn Sie viel herumrennen, sich hinter Vorsprüngen verstecken und schießen, was das Zeug hält. Zwischenspeichern nicht vergessen!

Das letzte Gefecht

Wie besiege ich Obanak?

Obanak im letzten Level zu besiegen, ist wirklich hart. Speichern Sie ständig ab, laufen Sie wie irre umher und feuern Sie immer wieder auf ihn. Es ist schlicht und einfach eine Frage des Ausweichens. Wenn Sie noch Munition für das Disruptor-Gewehr haben, benutzen Sie es. Nutzen Sie auch die Säulen auf der oberen Etage, um dort in Deckung zu gehen. Wenn Sie ihn dann wieder ins Visier bekommen, schießen Sie, bis die Waffe leer ist (oder die Phaserenergie erschöpft) und verstecken Sie sich dann wieder hinter einer Säule, um Energie nachzuladen. Dann geht das ganze Spiel von vorne los, bis Obanak besiegt ist.

Thorsten Seiffert

Call to Power 2

Sind Sie bereit für die Weltherrschaft? Wir zeigen Ihnen, wie Sie andere Zivilisationen das Fürchten lehren.

C

***Civilization* ist eines der Urgesteine der PC-Spiele. Aber auch nach zehn Jahren hat das Spielprinzip nichts an Faszination verloren, wie *CtP 2* beweist.**

Wo soll ich die erste Stadt bauen?

Zu Beginn eines Spieles starten Sie mit einer oder mehreren Siedlereinheiten, mit denen die ersten Städte gegründet werden können. Die Umgebung einer Stadt ist vor allem zu Beginn sehr wichtig. Versuchen Sie, inmitten einer weiten Grasfläche zu siedeln, möglichst mit Nähe zum Meer oder einem Fluss. So ist die Nahrungsversorgung durch Farmen gesichert. Einige Berge im Umkreis von 1-2 Feldern sind für den späteren Verlauf des Spieles nützlich, da dort Minen errichtet werden können, die die Produktion der Stadt steigern. Meiden sollten Sie vor allem Wüsten jeder Art und dichte Dschungelgebiete. Vergeuden Sie aber nicht zu viel Zeit mit der Suche nach einem günstigen Standpunkt, da der Gegner sonst leicht einen Vorsprung bekommt.

Was bedeuten die verschiedenen Gütersymbole auf der Karte?

Je nach Karte finden Sie die verschiedensten Gütersymbole. Haben Sie ein solches Symbol im Einzugsbereich einer Stadt, kann diese Stadt das Gut exportieren und damit zusätzliche Einnahmen für die Nation produzieren. Sehr gewinnträchtig sind Rubine und Diamanten, da diese nur sehr selten zu finden sind. Sobald Sie Karawanen erfunden haben, können Sie über den Handelsbildschirm Güter verkaufen. Achten Sie dabei auf die angezeigte Rendite und darauf, wie viele Karawanen für die Handelsroute benötigt werden. Zusätzlich ist es empfehlenswert, sich die Position der beiden Handel treibenden Städte auf der Landkarte anzusehen, um zu erkennen, ob die Route durch vom Feind besetztes Land gehen würde. In diesem Fall ist die Gefahr sehr groß, dass es zu Piratenüberfällen kommt und der Gewinn in fremden Taschen verschwindet.



GEFAHR ERKANNT, GEFAHR GEBANNT Mithilfe von Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie anrückende Feindeinheiten sehr früh erkennen und eigene Kampftruppen heranziehen.

Die erste Stadt ist gegründet.

Bauen Sie zuerst ein Lagerhaus. Dieses bringt Ihrer Stadt nicht nur 10% mehr Nahrung, sondern schützt die Einwohner auch für fünf Runden im Falle einer Hungersnot. Anschließend sollten Sie einige Krieger produzieren, die die Stadt gegen Angriffe des Gegners oder von Nomaden verteidigen. Eine sehr sinnvolle Erweiterung ist auch die Stadtmauer, die die Verteidigungsstärke Ihrer Einheiten in der Stadt erhöht.

Meisterleistungen

Bestimmte Entwicklungen und Ereignisse im Spiel geben Ihnen für begrenzte Zeit einen Bonus gegenüber den anderen Zivilisationen.

Die folgenden Boni bekommt nur diejenige Nation, die die entsprechende Neuerung als Erste entwickelt:	
Beton	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Schießpulver	Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern.
Massenproduktion	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Computer	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Robotics	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Lebensverlängerung	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.
Weitere Boni bekommen Sie, wenn Sie in einem großen Teil Ihrer Städte die folgenden Erweiterungen gebaut haben:	
Theater	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.
Börsen	Sie bekommen für einige Runden mehr Gold ausbezahlt.
Computerzentren	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Fernsehtechnik	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.
Orbitallabore	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Auch für bestimmte Aktionen gibt es für begrenzte Zeit Belohnungen:	
Die Welt umsegeln	Ihre Marineeinheiten haben für begrenzte Zeit einen Fortbewegungsbonus.
Eine verlorene Stadt zurückerobern	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.

Monarchie oder Theokratie?

Für einige Zeit wird Ihr Volk in der Anarchie leben, bis die Theokratie und die Monarchie erforscht werden. Im Vergleich zum ersten Teil von *Call to Power* wurde die Theokratie aufgewertet und ist nun in Friedenszeiten eine echte Alternative zur Monarchie, da Handel und Wachstum höher sind als bei der Monarchie. Im Falle eines Krieges sollten Sie zur Monarchie wechseln, da hier der Militärunterhalt billiger und die Unterstützung des Volkes höher ist.

Was sind „Staatliche Bautrupps"?

Mithilfe dieser Einheiten können Sie Feld-Modernisierungen um Ihre Stadt bauen. Die Modernisierungen unterteilen sich grob in vier Kategorien:

- Farmen und Fischereien, die die Nahrungsmittelproduktion einer Stadt erhöhen,
- Minen und Einkaufszentren, die die Produktion einer Stadt erhöhen,
- Radar und Sonar, die die Sichtweite einer Stadt erhöhen,
- Straßen und Schienen, die es Ihren Truppen erlauben, sich schneller zu bewegen.

Umgeben Sie Ihre Städte mit vielen Farmen und Produktionsstätten, um das Wachstum der Städte zu fördern.

Wenn ich Städte mit Kanonen angreife, habe ich immer sehr hohe Verluste.

Achten Sie bei einem Angriff auf eine Stadt mit Kanonen, Artillerie oder ähnlichen weit reichenden Waffen darauf, dass Sie vor dem eigentlichen Angriff mehrmals mit dem Befehl „Bombardieren" auf die Stadt schießen. So wird ein großer Teil der Verteidiger schon vor dem eigentlichen Kampf Mann gegen Mann vernichtet.

Wie kann ich eine Inselstadt einnehmen?

Der Computergegner baut sehr gerne auf Inseln Städte, die so klein sind, dass Sie keine Bodentruppen anlanden können, um die Stadt zu erobern. Vor der Entwicklung von Großkampfschiffen und Bombern, die auch solch eine Stadt bombardieren können, können diese Städte fast nicht eingenommen werden. Gelegentlich gelingt es aber auch unter Zuhilfenahme von Schmiergeld und Kriegsdrohungen, dem Gegner die Stadt abzuschwatzen.

Die Bevölkerung meiner Städte ist unzufrieden.

In diesem Fall gibt es mehrere mögliche Vorgehensweisen. Ist die Bevölkerung fast aller Städte unzufrieden, sollten Sie über den Nationsmanager zum Beispiel die Löhne oder die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Kommt es nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie gezielt in diesen Städten normale Arbeiter in Entertainer umwandeln. Alternativ können Sie dort auch Gebäude wie die Arena oder das Theater bauen, die die Zufriedenheit der Bevölkerung steigern.

Der Gegner hat mir den Krieg erklärt. Was nun?

Vor allem wenn Sie weniger Einheiten als der Gegner haben, sollten Sie sich sofort in Ihren Städten verschanzen. Verschanzte Einheiten hinter Stadtmauern haben einen Bonus gegenüber angreifenden Truppen.

Truppen einer verbündeten Nation streifen ständig durch mein Land.

Sobald Sie einen Nichtangriffspakt mit einer Nation geschlossen haben, streifen deren Truppen durch Ihr Staatsgebiet. Falls Sie das stört und Sie verhindern wollen, dass sich große Armeen in Ihrem Territorium ansammeln, können Sie Ihre Grenzen abdichten. Suchen Sie nach schmalen Übergängen zwischen den Kontinenten, die mit ein oder zwei eingegrabenen Einheiten blockiert werden können. Der Gegner wird zwar immer noch kommen, aber ohne Angriff kann er nicht an Ihren Truppen vorbei.

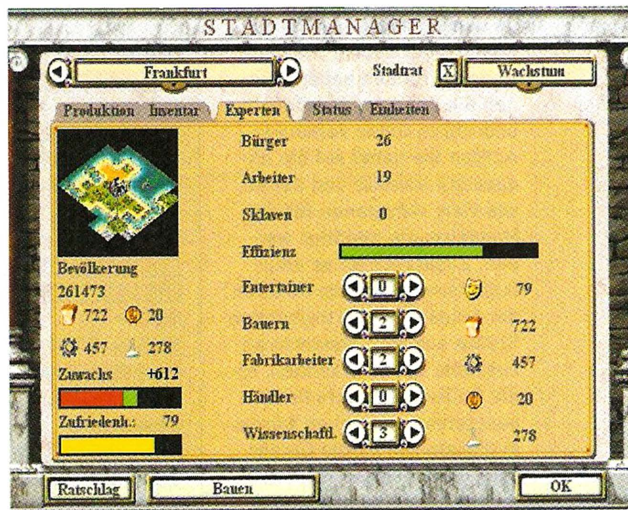
Warum verliere ich gegnerische Gruppen auf meinem Gebiet aus den Augen?

Die Sichtweite einer Stadt ist immer von der Größe der Stadt abhängig – und nur solange sich eine gegnerische Einheit innerhalb der Sichtweite einer Stadt befindet, wird sie auf der Karte angezeigt. Im Laufe des Spieles kommen immer wieder die unterschiedlichsten Modernisierungen auf den Markt, mit denen diese Sichtweite erhöht werden kann. Diese Erweiterungen können auf beliebigen Feldern innerhalb Ihrer Staatsgrenzen errichtet werden.

Horchposten beobachten Felder im Umkreis von 3. Radarstationen können ein Gebiet mit einem Radius von 8 beobachten und Sonarstationen können alle Seeeinheiten im Umkreis von drei Feldern erkennen.

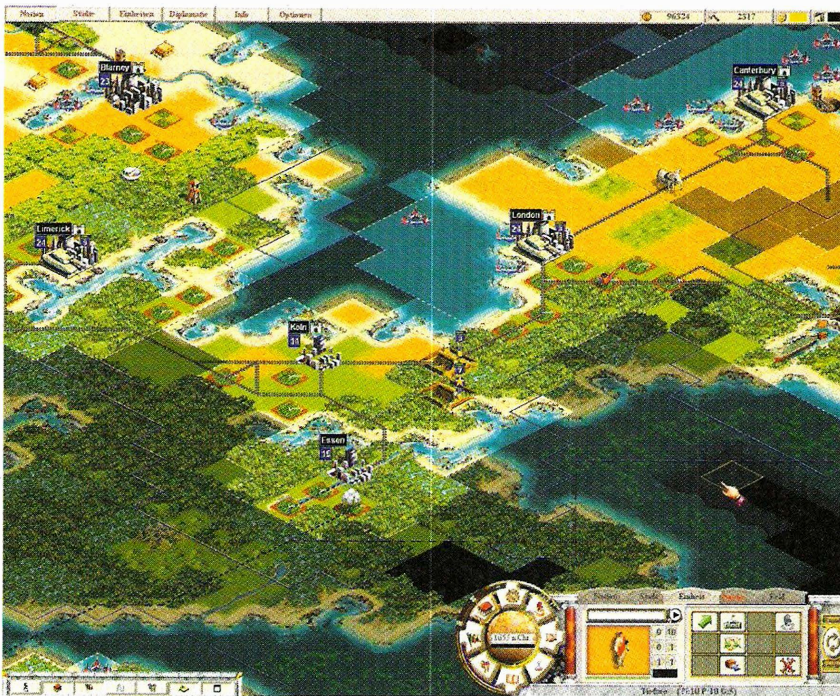


GEWALTIGE DURCHSCHLAGSKRAFT Der Dreadnought ist eine sehr langsame Kampfeinheit, deren Feuerkraft aber jede Schlacht entscheidet.



GUT EINGETEILT Im Stadtmanager können Sie bequem die Bevölkerung der Stadt auf die verschiedenen Berufsgruppen aufteilen.

C



ABGESICHERT Bauen Sie an schmalen Übergängen Festungen und besetzen Sie sie mit kleinen Armeen, um Truppen des Gegners den Zugang zu Ihrem Staatsgebiet zu verwehren.

Wie wichtig ist die Diplomatie?

Diplomatie ist eine der wichtigsten Funktionen in *CtP 2*. Je besser Ihr Verhältnis zu einer anderen Nation ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Ihnen eine Technologie überlässt oder ein Bündnis mit Ihnen eingeht. So können Sie sich bei der Forschung auf Kernbereiche konzentrieren und die vernachlässigten Forschungsprojekte einkaufen bzw. mit dem Gegner tauschen. Im Gegensatz zum Vorgänger und zu *Civilization 2* wird hinterlistiges Verhalten sehr viel stärker bestraft. Sollten Sie einen eben geschlossenen Friedensvertrag brechen, leidet nicht nur das Verhältnis zu der entsprechenden Nation darunter, sondern auch das Verhältnis zu allen anderen Nationen, da Sie als nicht vertrauenswürdig eingestuft werden.

Warum erreiche ich nichts, wenn ich dem Gegner die Zerstörung einer Stadt androhe?

Immer wenn Sie einem Gegner androhen, eine seiner Städe zu zerstören, muss für die andere Zivilisation die Gefahr für die betreffende Stadt auch erkennbar sein. Fahren Sie vor der entsprechenden Stadt große Armeen mit 20 bis 30 Einheiten auf und Sie werden verwundert sein, was eine solche Streitmacht bewirken kann.

Aristoteles' Lyceum/ Labor für Felddynamik

Welche Weltwunder sind „empfehlenswert"?

Diese Weltwunder geben Ihnen für den Rest des Spieles einen +20%- bzw. +35%-Bonus auf die wissenschaftlichen Erträge. Sehr zu empfehlen.

Chichen Itza/Bagatellerlas

Diese Weltwunder reduzieren die Kriminalität für den Rest des Spieles um 30% bzw. 60%.

Ostindische Kompanie

Neben dem Bonus für den Handel ist vor allem der +1-Bewegungsbonus für Marineeinheiten interessant. Empfehlenswert, wenn Sie das Meer beherrschen wollen.

Empire State Building/ Weltfriedenszentrum

Sehr hilfreich, wenn Sie einen Allianzsieg erringen wollen. Ihr Ansehen wird bei allen anderen Nationen erhöht.

Ramajana

Jede eigene Stadt bekommt einen +3-Bonus auf die Zufriedenheit. Da dieses Weltwunder seine Wirkung bis zum Ende der Zeitrechnung behält, ist es sehr zu empfehlen.

Meine vom Computer verwalteten Städte verursachen zu viel Umweltverschmutzung.

Dagegen hilft leider nur eines: den Bürgermeister seines Amtes entheben und die Verwaltung selber in die Hand nehmen. In jeder von einem Bürgermeister verwalteten Stadt wird eine überproportional hohe Zahl von Arbeitern eingesetzt. Die daraus resultierende hohe Produktion verursacht die Umweltverschmutzung.

Der Weg zum Erfolg

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, einen Sieg in *CtP 2* zu erringen, und es ist eine besondere Herausforderung, einen Sieg durch eine Allianz mit allen Völkern oder durch den Einsatz des Gaia-Kontrollers zu erreichen. Doch wenn Sie einfach nur siegen wollen, auch auf einem hohen Schwierigkeitsgrad, dann sollten Sie einmal diesen Weg ausprobieren:

Phase 1: Zufriedene Städte

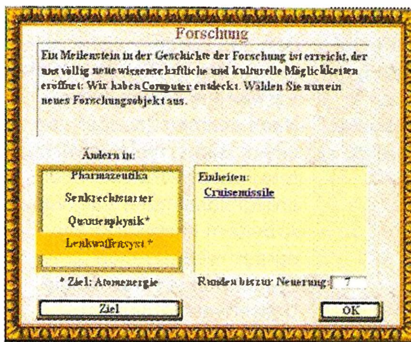
Sobald Ihre ersten Städte stehen, verändern Sie die Einstellungen im Inlandsmanager so weit, dass der Zufriedenheitslevel jeder Stadt bei 73 oder knapp darüber liegt. Konzentrieren Sie sich jetzt sofort darauf, etwa 15 Städte an sinnvollen Plätzen

Ansehen

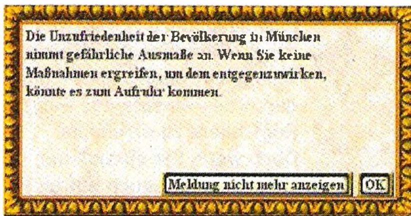
Welchen Einfluss haben welche Aktionen auf andere Staaten?

Zugewinn an Ansehen:
- Diplomatischer Empfang (alle 10 Runden wirksam)
- Jede Runde, die Sie einen Pakt durchhalten
- Jede Runde, in der Sie sich nicht im Kriegszustand befinden
- Jede diplomatische Anfrage, die angenommen wurde

Verlust an Ansehen:
- Piraterie auf einer Handelsroute
- Sie befinden sich zu zweit auf einem Kontinent
- Eine Revolution anzetteln
- Ein Attentat durchführen
- Einen Franchising-Angriff durchführen
- Eine Atombombe zünden
- Sklaven nehmen
- Eine Klageerhebung gegen eine fremde Stadt
- Einheiten vertreiben
- Eine Stadt mit Atomraketen angreifen
- Eine Stadt konvertieren
- Einen Siedler versklaven
- Eine Nanitenbereinigung durchführen



HIERARCHIE Die Sterne zeigen an, was Sie benötigen, um das Forschungsziel zu erreichen.



BROT UND SPIELE Um Unruhen zu vermeiden, sollten Sie einige Arbeiter in Entertainer umwandeln.

zu errichten. Sobald Sie „Staatliche Bautrupps" einsetzen können, sollten Modernisierungen genutzt werden. Damit können Sie das Wachstum der Städte um ein Vielfaches steigern.

Phase 2: Weltwunder

Das wichtigste Weltwunder für diese Strategie ist das „Ramajana". Es erhöht die Zufriedenheit in allen Städten Ihrer Nation permanent um 3. Auf diese Weise können Sie sich Tempel und Arenen in Ihren Städten größtenteils sparen.

Phase 3: Regierungsform

Im Entwicklungsbereich konzentrieren Sie sich zu Beginn ganz auf die Entdeckung der Monarchie und der Republik. Am einfachsten klappt dies, wenn Sie im Lexikon diese Errungenschaften als Projekt festlegen. Nun wird Ihnen bei jeder Auswahl eines neuen Forschungsziels ein Stern vor der Neuerung angezeigt, die benötigt wird, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Regierungsform erforscht haben, setzen Sie diese ein. Achten Sie aber darauf, nach jedem Regierungswechsel die Einstellungen im Inlandsmanager so zu justieren, dass der Zufriedenheitslevel der Städte nicht sinkt. Notfalls können Sie in gefährdeten Städten ein Theater oder eine Arena bauen.

Phase 4: Kriege führen

Sobald Sie Ritter und Samurai erstellen können, sollten alle gut ausgebauten Städte diese Einheiten produzieren. Mit ihnen können Sie die ersten Zivilisationen auf dem eigenen Kontinent ganz leicht zerstören. Achten Sie aber stets darauf, möglichst nur einen Feind gegen sich zu haben. Die eroberten Städte sind übrigens oft bereits gut ausgebaut und können gleich zur Produktion weiterer Einheiten verwendet werden.

Phase 5: Vom Kriegsherren zum Diplomaten

Sobald Sie über Langschiffe und Diplomaten verfügen, beginnt die zweite Phase dieser Strategie. Wechseln Sie so bald wie möglich die Regierungsform auf die Handelsrepublik. Schicken Sie mithilfe der Schiffe Diplomaten auf die anderen Kontinente und errichten Sie Botschaften in den fremden Zivilisationen. Weiterhin sollte in jeder Stadt alle zehn Runden ein Empfang abgehalten werden. In dieser Phase sollten Sie sich keine diplomatischen Fehler leisten. So kann ein einziger falsch angefangener Krieg das Ansehen bei allen Nationen schnell wieder senken.

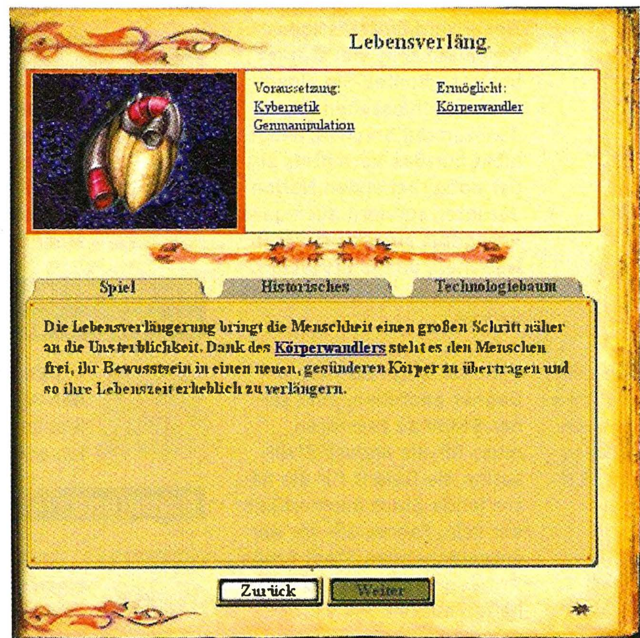
Phase 6: Weltherrschaft

Sie besitzen eine Vielzahl von Städten? Ihr Kontinent gehört komplett Ihnen? Dann sollten Sie nun damit beginnen, eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Bauen Sie dazu Kanonen, Maschinengewehrschützen und Kavallerie. Nun sollte es kein allzu großes Problem mehr sein, mit allen anderen Nationen Allianzen einzugehen (da sie sich vor Ihrer militärischen Macht fürchten). Notfalls drohen Sie einer widerspenstigen Zivilisation einfach mit Krieg. So können Sie bereits vor Eintritt in die Moderne den Kampf um die Weltherrschaft gewonnen haben.

Lars Geiger



GESPONSERT Wenn Ihre Nation über viele Orbitallabore verfügt, bekommen Sie für begrenzte Zeit einen Forschungsbonus.



HOHES ALTER Die Entwicklung der Lebensverlängerung erhöht die Zufriedenheit in Ihrer Bevölkerung um einen hohen Prozentsatz.

No One Lives Forever

In der letzten Ausgabe haben wir Sie mit den Grundlagen vertraut gemacht – jetzt wird es ernst.

Pech in Marokko

Was soll ich Bruno antworten?

Wenn Sie unsicher sind, wählen Sie die erste Antwort, dann sagt Bruno Ihnen alle Gegner rechtzeitig an. Wenn Sie richtig gefordert werden möchten, wählen Sie die dritte Antwort aus.

Wo kommen all die Attentäter her?

Stellen Sie sich darauf ein, dass die Reihenfolge, in der die Gegner auftauchen, willkürlich gewählt wird. Besonders im zweiten Teil, wenn Sie in Zimmer 12 Stellung beziehen, müssen Sie am Fenster schnell von links nach rechts schauen, da Sie nicht die komplette Straße einsehen können.

Wo befinden sich die Sprengsätze, nachdem ich Bruno getroffen habe?

Die Plätze werden ebenfalls zufällig ausgewählt, sind aber nicht schwer ausfindig zu machen. Etwas schwieriger ist es, die Geiseln zu beschützen. Sobald Sie ein Opfer schreien hören, müssen Sie sich beeilen und die Gegner schleunigst aus dem Verkehr ziehen.

Wo muss ich im Straßenlevel von Marokko hin?

Im Prinzip können Sie sich völlig frei durch die Straßen bewegen. Wenn Sie möglichst viele Intelligence Items einsammeln möchten, sollten Sie ohnehin den gesamten Komplex gründlich absuchen. Sie müssen auf alle Fälle durch den Torbogen mit den Holzbohlen am Boden laufen. Etwas später gelangen Sie auf einen großen, offenen Platz. Sobald Sie die kaputte Holzbrücke betreten, ist der Level automatisch beendet. Falls Sie erst noch den Rest erkunden möchten, speichern Sie vorher ab.

Wie gehe ich mit dem Mann bei der Brücke um?

Gehen Sie nicht sofort zur Küste weiter, sondern unterziehen Sie den Gegner, der auf dem Boden sitzt, einem Verhör. Wenn Sie ihn zum Beispiel dreimal hintereinander gefoltert haben, kommen Sie in den Genuss eines weiteren Intelligence Items.

Kann ich das Minenfeld auch ohne Detektor überqueren?

Ja. Gehen Sie ganz nach links an das Ende des Zaunes und springen Sie darauf. Manchmal geht dabei eine Mine hoch, die Sie aber nicht verletzt. Gehen Sie dann in der Hocke vorsichtig an der Felskante entlang und in die Senke hinein. Dort stoßen zwei Texturlinien aneinander. Die Linie führt zum Fahrzeug und damit zu dem Intelligence Item und dem Feuerlöscher. Machen Sie immer nur kurze Schritte, um ohne Blessuren davonzukommen.

Wo muss ich in der Küstenanlage hin?

Der Levelausgang ist recht schnell zu erreichen. Suchen Sie den großen Innenhof in der Anlage auf. Auf der linken Seite befindet sich ein Durchgang. Der Boden dahinter ist mit einem Mosaik versehen. Dort ist der Ausgang. Zuvor sollten Sie sich aber die Zeit nehmen, das Gelände komplett abzusuchen.

Ich habe keine Fehler gemacht, aber im Briefing werde ich regelrecht runtergeputzt - warum?

Selbst wenn Sie keinen Alarm verursacht, alle Intelligence Items gefunden haben und auch sonst denken, alles richtig gemacht zu haben – Ihre Vorgesetzten werden nicht mit Ihrer Leistung zufrieden sein. Machen Sie sich keine Sorgen darüber, denn dies gehört einfach zur Story und zu Ihrem Schicksal als weibliche Agentin.

Berlin bei Nacht

Was hat es mit der Telefonzelle auf sich?

Lassen Sie sich nicht irre machen – der Hinweis mit der Nummer 205 bezieht sich nicht auf eine Telefonnummer, sondern auf eine Zimmernummer im Hotel. Gehen Sie einfach zum Startpunkt zurück und betreten Sie den Hotelflur. Dort befindet sich an der rechten Wand vor dem Fahrstuhl eine Klingelanlage, auf der Sie die gesuchte Zimmernummer finden.

Ich komme nicht an den ersten Wachen vorbei - was mache ich falsch?

Hocken Sie sich bei den Mülltonnen unter der Kamera hin und warten Sie das Gespräch der Wachen ab. Schleichen Sie dann hinter der Wache her und am Transporter vorbei. Dahinter finden Sie auf der linken Seite die verschlossene Luke für die Kanalisation. Vorsicht – dort befindet sich eine weitere Kamera.

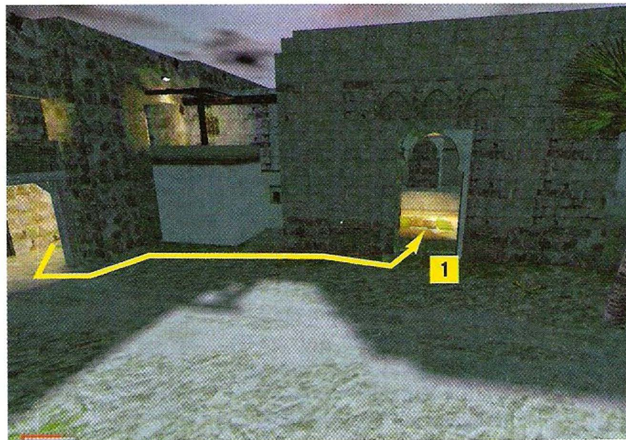
Wie komme ich an den Hebel für das Tor heran?

Wenn Sie die Kanalisation verlassen haben, locken Sie den Wachmann per Münzwurf aus seiner Butze heraus, um

N



WASSERLEICHE Wenn Sie auf dem Weg zur Küste sind, warten Sie im Wasser, bis Sie die patrouillierenden Wachen aus dem Weg schaffen können.



SCHATTENWESEN Schleichen Sie sich entlang der Mauer zum Levelausgang (1). Gleich links hinter dem Eingang steht eine Wache – Vorsicht!

ihn auszuschalten. Achten Sie danach auf die Kamerabewegung in der Hütte und bedienen Sie im geeigneten Augenblick den Hebel.

Was mache ich bei dem Platz mit den Hunden?

Eliminieren Sie zuerst das Bedienungspersonal für die Suchscheinwerfer. Sobald die Schäferhunde Witterung von Ihnen aufgenommen haben, beginnen sie zu bellen. Warten Sie, bis die Wache zum Zwinger läuft und erledigen Sie dann Hunde und Angreifer in einem Anlauf.

Wo muss ich die Sprengsätze aktivieren?

Auch bei diesem Spielabschnitt werden die Positionen der Sprengsätze zufällig ermittelt. Sie müssen daher einfach den kompletten Level absuchen. Die Sprengsätze sind allesamt auf Fässern angebracht.

Kann ich unbemerkt die Bibliothek durchsuchen?

Auch wenn es nicht ganz leicht ist – Sie können das ganze Gebäude durchkämmen, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Wenn Sie herausgefunden haben, wo all die Kameras sind, können Sie die patrouillierenden Wachen an entsprechend unbewachten Stellen mit der schallgedämpften Pistole aus dem Verkehr ziehen. Wer die Holzhammermethode bevorzugt, wetzt einfach mit der AK-47 durch die Gänge.

Was soll ich dem Informanten antworten?

Sagen Sie ihm einfach, dass Sie Ihr Bestes gegeben haben und bleiben Sie freundlich. Am Ende erhalten Sie ein Intelligence Item.

Wo ist der Geheimzugang?

Suchen Sie den Keller der Bibliothek auf. Ein Wandregal sieht anders aus als die übrigen. Das ist die versteckte Tür zum nächsten Abschnitt.

Wo finde ich Doktor Schenker?

Arbeiten Sie sich einfach die Treppen hoch und benutzen Sie den Aufzug nach oben. Schenker befindet sich am Ende eines langen Ganges in der oberen Wissenschaftsabteilung. Nach der kurzen Zwischensequenz mit ihm zücken Sie am besten sofort das AK-47, um die heranstürmenden Wachen im Kreuzfeuer zu erledigen. Lassen Sie Schenker zunächst im Labor zurück und säubern Sie den Weg nach unten zum Levelausgang von allen Soldaten. So verhindern Sie, dass Schenker versehentlich aus dem Leben scheidet und die Mission scheitert. Bleiben Sie bei den Gesprächen mit ihm freundlich und achten Sie darauf, dass er das Bild seiner Frau mitnimmt.

Unerwartete Turbulenzen

Worüber soll ich mit Schenker im Flugzeug reden?

Sprechen Sie ihn auf seine verstorbene Frau an und bleiben Sie freundlich. Zur Belohnung erhalten Sie wieder ein Intelligence Item mehr.

Wo kann ich das Flugzeug verlassen?

Auch wenn der Countdown läuft, schauen Sie noch einmal in jeden Raum des Flugzeugs hinein. So finden Sie noch einige Intelligence Items. Kämpfen Sie sich bis zum hinteren Teil des Fliegers vor und springen Sie dort aus dem Heck

Wie komme ich an den Fallschirm heran?

Versuchen Sie, beim freien Fall Ihr Ziel immer in der Bildschirmmitte zu halten. Sie müssen sich aber ab und zu um die eigene Achse drehen, um weitere Fallschirmspringer wahrzunehmen, die auf Sie feuern. Sobald Sie einen Gegner erledigt haben, richten Sie sich wieder auf Ihr Ziel aus, bevor Sie den nächsten Gegner aufs Korn nehmen. Wenn Sie nahe genug an den Fallschirm herangekommen sind, wird Cate Archer das gute Stück in einer witzigen Zwischensequenz an sich nehmen.

Rendezvous in Hamburg

Wie gelange ich in den Klub?

Sprechen Sie die Dame direkt vor sich an. Warten Sie, bis sie den Türsteher ablenkt und schleichen Sie sich dann zu dem Fenster auf der rechten Seite. Dort können Sie in das Gebäude einsteigen.

Gibt es die Freundin, die der Mann vor dem Klub erwähnt hat, wirklich?

Ja, suchen Sie in dem Klub im ersten Stock nach der Frau mit dem blau-weiß gestreiften Kleid. Sprechen Sie mit ihr – zum Dank erhalten Sie ein Intelligence Item.

Wie gelange ich wieder aus dem Klub raus?

Sie müssen sich den Weg freikämpfen. Achtung – die Gegner verwenden zum Teil die äußerst schmerzhafte Phospormunition. Im Lagerraum müssen Sie daher schnell reagieren, wenn sich einer der Übeltäter zwischen den Regalen zeigt.

Kann ich das Attentat auf den Informanten verhindern?

Auch wenn Sie noch so vorsichtig und wachsam sind, Ihr Informant wird von dem Schützen auf dem Dach eliminiert werden. Sie müssen dies hinnehmen und sich einen Alternativplan ausdenken.

Wie entkomme ich den Wachen?

Folgen Sie den dunklen Gassen bis zu den Steinbögen. Neben den vielen Wachen sind hier eine Menge Suchscheinwerfer aufgebaut. Sie können aber dennoch unbemerkt durch die Schatten schleichen. Es ist nicht nötig, sich auf ein Feuergefecht einzulassen. Die beiden Wachen bei der Brücke können Sie mithilfe Ihres „umwerfenden" Parfüms kurz schlafen legen. Springen Sie schnell in den Fluss – damit ist der Abschnitt beendet.

Eine mögliche Spur

Kann ich unbemerkt die Anlage betreten?

Ja – beobachten Sie die beiden Wachen am Tor. Wenn sie ihre Patrouille aufgenommen haben, können Sie beide bequem mit dem Scharfschützengewehr aus dem Weg räumen. Vorsicht, hinter dem Tor befindet sich auf der linken Seite eine weitere Kamera.

Was muss ich in der Anlage tun?

Pirschen Sie sich zunächst die gelbe Metalltreppe hoch, die zu den Büros führt. Schalten Sie dort die Wache aus, die am Fenster steht und kehren Sie danach wieder vorsichtig in den Hof zurück.

Die Metalltür zu der Halleist verschlossen, was kann ich tun?

Achten Sie auf das Ventil, das sich zwischen den beiden Silotanks befindet. Wenn Sie es gedreht haben, wird eine Explosion ausgelöst. Setzen Sie die herbeieilenden Wachen außer Gefecht. Die Metalltür ist nun offen und Sie können in die Halle eindringen.

Lässt sich der Dampf irgendwie abschalten?

Ja, beim Durchstreifen der Halle können Sie ein Gespräch belauschen, bei dem es um ein vermisstes Ventil geht. Suchen Sie das grüne Säurebecken auf – dort liegt das gesuchte Rad. Wenn Sie es eingesetzt und benutzt haben, können Sie unbeschadet durch die Korridore streifen.

Wie komme ich unbeschadet an das Ventil heran?

Gehen Sie die Treppen ganz nach unten und suchen Sie den Raum mit den beiden Wachen auf. An der Wand ist ein rot beleuchteter Schaltkasten

zu sehen. Drücken Sie den Hebel an dem Kasten. Jetzt können Sie die Leiter benutzen, die unter Strom stand und im Hof die Säure mithilfe eines Ventilrades ablassen.

Welchen Weg nehme ich ins Lagerhaus? Wenn Sie nicht durch die Vordertür hereinplatzen wollen, gehen Sie rechts um die Halle herum. Von den Kisten aus können Sie auf das Dach springen und unbemerkt eins der Fenster öffnen.

Was verbirgt sich hinter der Out-Of-Service-Tür? Gönnen Sie sich den Spaß, eine Wache mit einem Kran platt zu machen. Hinter der Tür ist links der Stromkasten für den Ladekran. Aktivieren Sie danach einfach einen der Hebel an der Maschine und sehen Sie in aller Ruhe zu, was der Wache widerfährt.

Wie gelange ich auf das Containerschiff? Wenn Sie die Lagerhalle wieder verlassen haben, schleichen Sie sich durch den Hof und unter dem gelben Steg entlang. Zwischen den Containern lauern mehrere Wachen. Gehen Sie danach in den Keller des Lagerschuppens. Auf der anderen Seite gelangen Sie zu dem Verladeturm. Knacken Sie das Vorhängeschloss am Zaun und klettern Sie hoch. Jetzt müssen Sie warten, bis der Kran einen Container von dem Güterzug entnimmt und hochhievt. Springen Sie nun auf den Container und die Mission ist geschafft.

Wo befinden sich die vier Chemiefässer? Die Fässer werden vom Programm zufällig verteilt. Sie müssen daher das gesamte Schiff absuchen.

Wie löse ich die restlichen Missionsziele? Gar nicht – Sie können lediglich die vier Fässer knipsen und einige Intelligence Items einsammeln. Wenn Sie den Lüftungsschacht verlassen haben, suchen Sie nach der runden Deckenluke. Sobald Sie dort hochklettern, werden Sie gefangen genommen. Dagegen können Sie nichts tun.

Wie entkomme ich aus dem Schiff? Schauen Sie genau auf die Bodenplatten in Ihrer Zelle. Dort finden Sie den Mini-Schweißbrenner.

Ich komme in den durchfluteten Gängen nicht weiter! Achten Sie auf die Stelle mit der großen Explosion im Gang – dort können Sie hinabtauchen, um den nächsten Raum zu erreichen.

Was mache ich im Turbinenraum? Schalten Sie den Strom am Kasten aus. Jetzt können Sie über die Stege an der Decke springen, ohne einen Stromschlag zu bekommen.

Der Gang mit dem Matrosen ist eine Sackgasse? Nein – wenn Sie die Bedrohung ausgeschaltet haben, feuern Sie aus einiger Entfernung auf das lockere Ventilrad. Durch die Explosion dringt Wasser ein und Sie können weitertauchen. Beeilen Sie sich. Sie müssen den Funkraum erreichen, der sich direkt bei der Brücke befindet. Im Raum daneben liegt noch ein Intelligence Item auf dem Tisch.

Der Tauchgang

Was mache ich als Erstes im Hotel? Verlassen Sie schnell das Zimmer, vor dem die Wache am Boden liegt und begeben Sie sich in den Innenhof mit dem Oktoberfest-Transparent über dem Tor. Knacken Sie das Vorhängeschloss und schleichen Sie sich in den nächsten Hotelabschnitt.

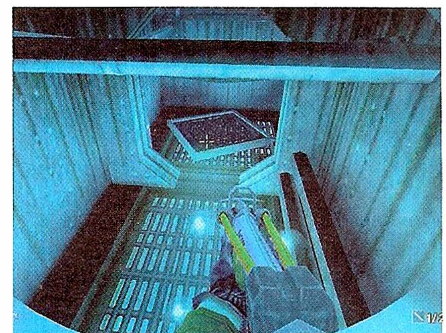
Jede Menge Wachen, aber kein Ausgang – was nun? Sie müssen abwarten, bis das Zimmermädchen aus dem Raum mit der Nummer 207 herauskommt. Dort können Sie das Fenster öffnen und hinaussteigen.

Wo sind die Schützen im Hof? Treten Sie zuerst zum linken Fenster und beobachten Sie das Gebäude gegenüber. Sie können dort einen Gegner postiert sehen, den Sie zuerst ausschalten, bevor Sie auf den Fenstersims auf Ihrer Seite klettern. Wenn Sie um den Turm herumgeklettert sind (Vorsicht – die Steine sind locker), richten Sie den Blick sofort nach links oben. Aus dem obersten Fenster lugt ein weiterer Schütze hervor.

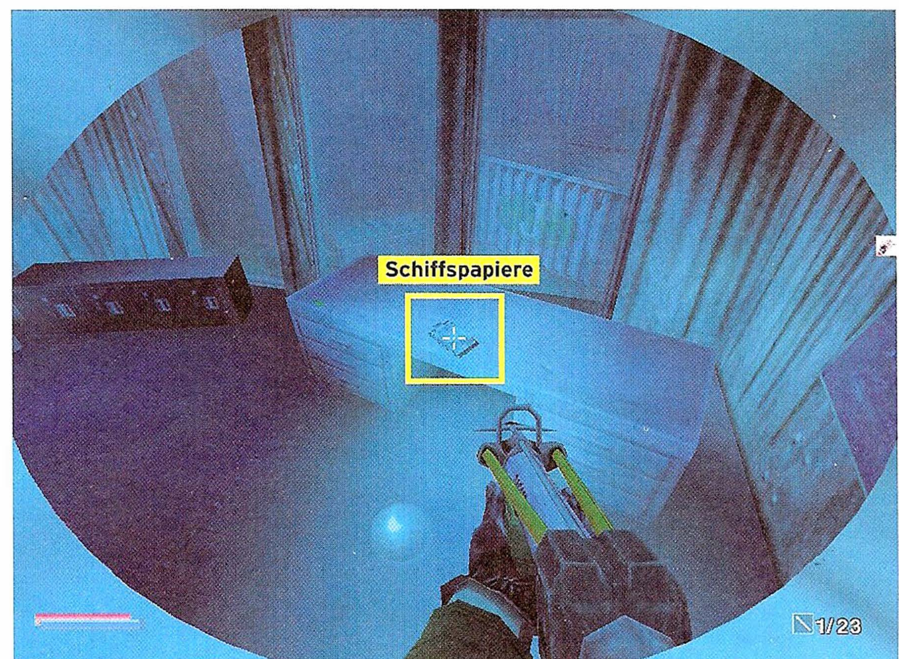
Wie geht's auf dem Dachboden weiter? Kriechen Sie in den Lüftungsschacht und achten Sie beim Verlassen des Ganges auf weitere Wachen, die auf den Dächern lauern.

Was mache ich in dem Biergarten? Suchen Sie die Weinranken auf, um daran hochzuklettern. Bewegen Sie sich vorsichtig über die Regenrinne zum nächsten Fenster und steigen Sie dort ein.

Logbuch und Schiffspapiere sind in meinem Besitz – was jetzt? Beim Rückweg durch das Wrack müssen Sie mit feindlichen Tauchern rechnen. Achten Sie auf Luftblasen im Wasser, die den Standort eines Tauchers verraten.



KLAPPE RUNTER Achten Sie auf die am Boden liegende Metallklappe. Dort geht es aus dem Schiff.



AUFGEWEICHT Die Schiffspapiere sind kaum auszumachen. Nur allzu leicht können Sie an dieser Stelle vorbeitauchen. Benutzen Sie die Taschenlampe ausgiebig bei Ihrer Tour durch das Wrack.

Ein einflussreicher Mann

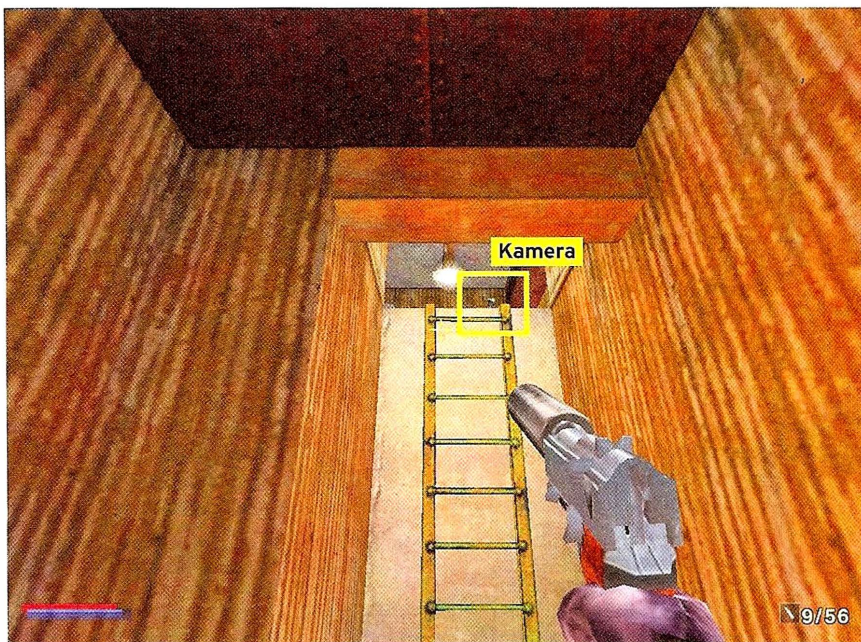
Wie gehe ich im Büro am besten vor?
Deaktivieren Sie als Erstes die Alarmanlage. Der Sicherheitsraum befindet sich gegenüber dem Managerbüro. Legen Sie in den Papierkörben Feuer, um die Wachen kurzfristig abzulenken.

Wie komme ich in das runde Büro?
Schleichen Sie sich nach oben und an den Wachen vorbei. Halten Sie sich links – dort ist ein Hebel, der die Scheiben des Büros senkt. Jetzt können Sie unbemerkt hineinschlüpfen.

Wie gelange ich in die Fabrik?
Warten Sie, bis Goodman die erste Wache hinter den Lastwagen gelockt und k. o. geschlagen hat. Die zweite Wache können Sie dann mit einem gezielten Kopfschuss außer Gefecht setzen.

Wo befinden sich die Geschäftsbücher, die ich fotografieren soll?
Merken Sie sich die Stelle mit dem vorbeifahrenden Zug. Von hier aus haben Sie Zugang zu allen Büros, in denen sich die gesuchten Papiere befinden. Eine Tür befindet sich auf der anderen Seite der Gleise – springen Sie über einen Tiefladewagon auf die andere Seite.

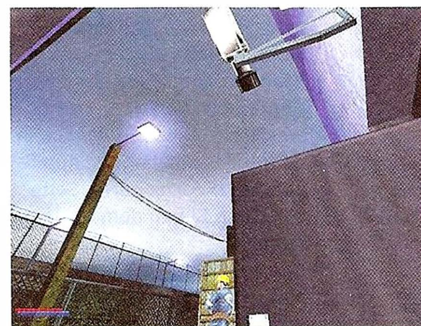
Wie komme ich in das Anwesen des Lords?
Schnappen Sie sich die Items aus dem Auto, aus der Abfalltonne und unter dem Türschlitz. Drücken Sie danach die Klingel und geben Sie sich als Reporterin des „Men Of Influence"-Magazins aus (Dialogfolge 2, 1). Beim eigentlichen Interview ist es egal, welche Fragen Sie stellen. Lustiger sind die Antworten auf die Safari-Fragen.



BIG BROTHER IS WATCHING Achten Sie bei dieser Leiter auf die Kamera. Außerdem patrouilliert eine Wache ständig in Richtung Leiter. Sie müssen aber dennoch hinauf, um eins der Bücher zu finden.

Safeknacker

Wo geht es zum Fahrstuhl?
Der große Bauplatz wird gut observiert. Prägen Sie sich die Wege der Wachen ein, um sie nacheinander auszuschalten. Sie müssen in den gelben Stahlturm eindringen. Achtung – in den Kellerräumen wimmelt es nur so vor weiteren Gegnern.



SACKGASSE Sie kommen hier nicht weiter, ohne Alarm auszulösen. Umgehen Sie diesen Bereich.

Ich komme nicht weiter – kein Fahrstuhl weit und breit!
Laufen Sie nicht achtlos an dem Gabelstapler vorbei. Er lässt sich benutzen, um ein Tor aufzumachen. Dadurch kommen Sie weiter. Halten Sie im nächsten Abschnitt nach dem Gitter mit dem Vorhängeschloss Ausschau. Knacken Sie es und drücken den Schalter dahinter für die Stromversorgung.

Wie besiege ich Inge Wagner?
Vergeuden Sie keine Munition an die imposante Sängerin. Die Kugeln benötigen Sie für die Wachen. Schalten Sie den Kassettenrekorder aus und flitzen Sie zum Stromschalter an der gegenüberliegenden Seite. Wenn Inge Wagner nun durch die Wasserpfütze stampft, wird sie unter Strom gesetzt. Sie müssen dies ein paar Mal wiederholen, bis Sie endlich Ihre Sangeskarriere abrupt beendet.

Wie gebe ich das Signal?
Wenn Sie auf dem Dach des Gebäudes sind, gelangen Sie



ZEIT FÜR DEN MITTAGSSCHLAF Nachdem Goodman eine Wache erledigt hat, können Sie den Wachmann in seiner Butze wegpusten und dann den Hebel betätigen. Lediglich auf die Kameras müssen Sie achten.

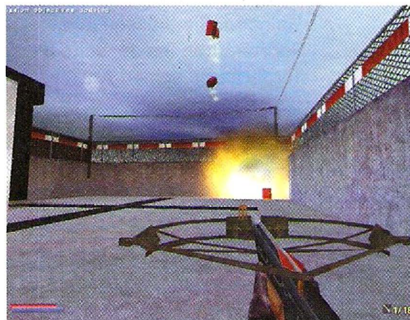


WALKÜRENRITT Locken Sie die Sängerin immer wieder durch die unter Strom stehende Pfütze.

zu einem Hubschrauber-Landeplatz. Schießen Sie auf die roten Fässer in der Ecke. Dadurch wird eine riesige Explosion ausgelöst, die Goodman mitbekommen sollte.

Ich finde keinen Zugang ins Bürogebäude!

Gehen Sie vom Landeplatz durch die Doppeltür und zunächst in den linken Raum. Von dort aus erreichen Sie eine Kammer, in der Sie den Strom für die Arbeitsbühne der Fensterputzer aktivieren können. Begeben Sie sich wieder aufs Flugfeld und steigen Sie über die blauen Kisten zum Belüftungssystem hoch. Klettern Sie rein und zerschießen Sie die Lamellen am Ende. Zerstören Sie auch die Lamellen auf dem Gebläse und Sie können jetzt in den Schacht steigen.



FEUERWERK Stellen Sie sich bei dem Landeplatz unter die Kamera und feuern Sie auf die Fässer.

Wie geht es im Bürokomplex weiter?

Gehen Sie auf die Rückseite des Fahrstuhls und benutzen Sie dort den Notschalter, um in den Fahrstuhlschacht zu gelangen.

Was erwartet mich in den Büros?

Klappern Sie die Großraumbüros nacheinander ab. Die Plätze mit den Intelligence Items werden vom Programm zufällig gewählt, Sie müssen also alles absuchen. Setzen Sie gegen die vielen Wachen nach Möglichkeit die Armbrust ein, da diese keinen Lärm verursacht.

Wie lässt sich der Fahrstuhl aktivieren?

Wenn Sie auf der Büroebene mit dem Auditorium sind, sollten Sie sich das Sicherheitsbüro näher ansehen. An der Wand ist eine elektronische Schalttafel, an der Sie Ihren Code Breaker anwenden können. Damit öffnen Sie den Zugang zum Fahrstuhl.

Wo befindet sich Dumas Geheimsafe?

Bewegen Sie sich im nächsten Büroabschnitt äußerst vorsichtig und blicken Sie auch nach oben, da auf den Emporen ebenfalls mit Gegnern zu rechnen ist. Bevor Sie sich nach oben begeben, sollten Sie in das Sicherheitsbüro eindringen, wo Sie die Kameras deaktivieren können. Suchen Sie dann den Weg zu dem Großraumbüro. Dahinter ist Dumas Privatbüro. Hinter dem Bild mit dem Fuchs befindet sich das Schloss für den Safe.

Welche Gefahren gibt es im Safe?

Wenn Sie den Safe geöffnet haben, setzen Sie die Infrarotbrille auf, um die Laserbarrieren erkennen zu können. Die ersten drei Hindernisse lassen sich durch exaktes Timing überwinden. Im vierten Laser-Raum können Sie soviel Geschick benutzen, wie Sie wollen – es nützt nichts. Sie müssen die Metallklappe öffnen, die sich zwischen dem dritten und vierten Raum am Boden befindet. Jetzt können Sie unter der Barriere einfach hindurchkriechen.

Rettungsversuch

Wie kann ich dem Schaffner aus dem Weg gehen?

Sie können sich auf der Toilette vor den Blicken des Kontrolleurs in Sicherheit bringen. Begeben Sie sich als Erstes in das Büroabteil des Schaffners (Conductor's Office). Dort ist die Passagierliste.

Wie komme ich an ein Ticket ran?

Durchsuchen Sie sämtliche Abteile des Zuges. Das Ticket liegt auf einem der Tische. Durchkämmen Sie nun einfach weiter den Zug, um den Informanten zu treffen und schließlich den Wagon vom Rest des Zuges abzuhängen.

Wie gehe ich bei dem Güterbahnhof vor?

Halten Sie sich hinter dem Tunnel einfach rechts – dort ist der Zugang zum Holzlager. Schleichen Sie sich durch die schmalen Durchgänge bei den Holzstapeln, springen Sie über die Mauer und schnappen Sie sich das geparkte Motorrad.

Wie gewinne ich gegen den Hubschrauber?

Brausen Sie mit dem Motorrad direkt unter den Turm und flitzen Sie schnell die Leiter hoch. Eine der Wachen hat einen Raketenwerfer, der Ihnen gute Dienste gegen den Helikopter leistet. Alter-

N



NOTAUSGANG Auf der ersten Büroebene kommen Sie weiter, wenn Sie den Hinterausgang benutzen, der zu den Lüftungsschächten führt.



ZAPPENDUSTER Suchen Sie den Sicherheitsraum auf. Achtung – hinter der Tür geht es rechts in einen Nebenraum, in dem drei Wachen herumlungern.

nativ können Sie auch mit dem AK-47 den Vogel schnell vom Himmel holen.

Was mache ich in dem unterirdischen Komplex? Suchen Sie nach dem Sicherheitsbüro, in dem Sie die Kameras deaktivieren können. Dort finden Sie auch den wichtigen Security-Pass, mit dem Sie den Fahrstuhl mit der Gittertür betreten können.

Wie gelange ich zu Doktor Schenker? Im nächsten Abschnitt laufen Sie an einer vergitterten Tür vorbei – dahinter befindet sich der Fahrstuhl, der zum gesuchten Doktor führt. Trotzdem sollten Sie zuerst der Damentoilette einen Besuch abstatten, um die witzigen Filzpantoffeln abzugreifen.

Der Fluchtweg ist abgeschnitten – was jetzt? Benutzen Sie den Code Breaker, um den Zugang zu den Elektrofeldern zu öffnen. Rennen Sie immer von Zwischenraum zu Zwischenraum und warten Sie dann den nächsten Blitz ab.

Trouble in den Tropen

Wie gehe ich in diesem Abschnitt vor? Setzen Sie den Code Breaker ein, um in die Kammer mit dem Schaltkasten für die Kameras zu gelangen. Um an das Funkgerät zu gelangen, müssen Sie ebenfalls eine Tür mit dem Code Breaker knacken. Geben Sie einen Schuss auf das Gerät ab und begeben Sie sich durch die dunkle Lagerhalle zum Fahrstuhl. Drücken Sie sich in die hinterste Ecke, um nicht von den Personen auf dem zweiten Fahrstuhl bemerkt zu werden.

Ich stehe in dem Dschungeltal vor einem versperrten Tor, was nun? Achten Sie auf den Busch rechts – dort ist ein Pfad verborgen, der Sie zu einer Ruine führt. Hinter der Ruine müssen Sie durch ein Flüsschen weitergehen, um den Zugang zur Raketenbasis zu erreichen. Sie können dort nur mithilfe Ihres Seilwerfers hinaufgelangen.

Wie sabotiere ich den Raketenstart? Zücken Sie den Mini-Schweißbrenner und laufen Sie auf dem Steg entlang, um alle Nahtstellen des Gerüstes aufzuschweißen. Suchen Sie danach Schutz im Wasser.

Wie komme ich an den Raumanzug heran? Nachdem Sie Ihren Funkspruch abgesetzt haben und weiter vorgedrungen sind, kommen Sie zu einem Raum mit vergitterten Fenstern und Spinden. Sie müssen den Astronauten ins Jenseits befördern und seinen Anzug überstreifen.

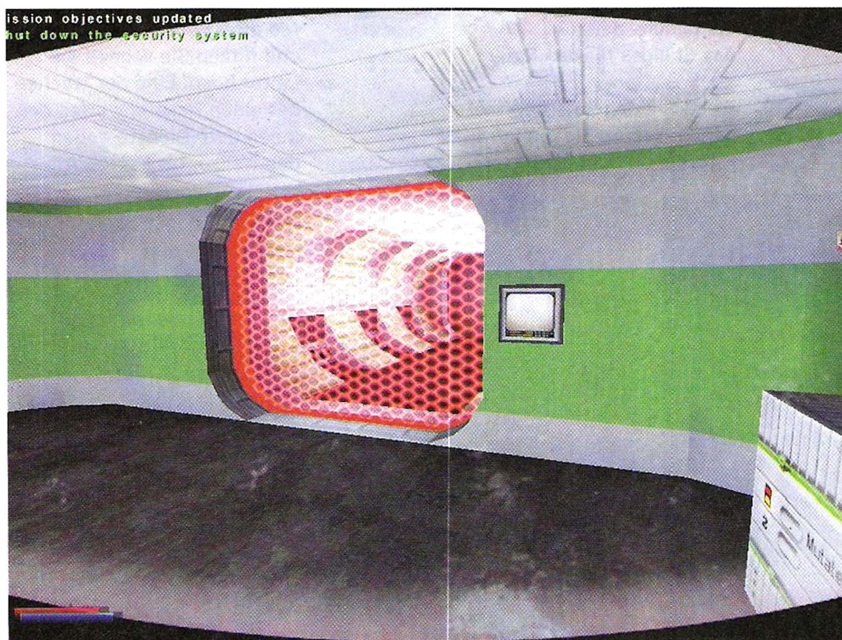


WINTERZEIT Sie müssen nicht unbedingt der Baronin auf den Fersen bleiben. Sie können auch auf eigene Faust die Stadt erkunden, und sie schließlich durch den Gang in diesem Haus wieder verlassen.

Unterer Erd-Orbit

Was muss ich auf der Station tun? Holen Sie sich aus der Bar im Goldenrod-Sektor den Sicherheitsausweis vom Tresen der Bar und fahren Sie dann mit dem Aufzug, der nach oben in die Periwinkle-Sektion führt. Holen Sie sich dort den Code Breaker und die Laserwaffe. Jetzt können Sie die nächste Sicherheitstür öffnen und in den Abschnitt Raspberry gelangen. Benutzen Sie in den Abschnitten A und B jeweils den Code Breaker, um so das Sicherheitssystem lahm zu legen. Fahren Sie dann mit dem zweiten Aufzug in der Goldenrod-Sektion hinunter und betreten Sie die Hydroponic-Station.

Wie entgehe ich dem Meteoritenhagel? Zögern Sie nicht, sondern laufen Sie einfach geradewegs durch den Gang in den nächsten Abschnitt. Laufen Sie durch die Tür, durch die die beiden Wissenschaftler



ROTE MEILE Um den roten Schild deaktivieren zu können, müssen Sie auf der Sicherheitsebene Raspberry die elektronischen Anlage in den Sektionen A und B mit dem Code Breaker außer Kraft setzen.

hereingestürmt sind. Dahinter finden Sie das gesuchte Gegenmittel.

Mist, der Fahrstuhl ist zusammengebrochen – was jetzt?

Keine Panik – springen Sie von Nische zu Nische nach oben, bis Sie den Schacht wieder verlassen können und flitzen Sie in die nächstbeste Rettungskapsel.

Alpine Intrige

Wo befindet sich der Ausgang aus dem Level?

Klappern Sie einfach die Straßen ab, bis Sie das Haus mit dem Holzstoß davor erreichen. Dort geht es in die nächste Szene.

Wie gehe ich in der zweiten Szene am besten vor?

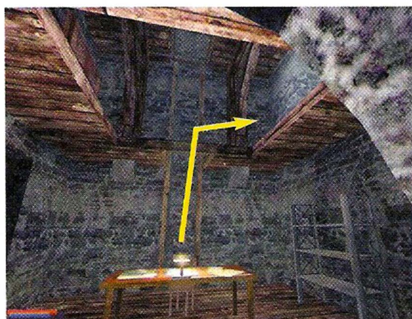
Dringen Sie in das Gebäude zu Ihrer Rechten ein und verlassen Sie es wieder durch das offene Fenster. Schleichen Sie an den Schuppen vorbei und begeben Sie sich in die Garage. Dort finden Sie den Code Breaker, um die Sicherheitsvorrichtung zu überbrücken. Kehren Sie nun zum offenen Hofbereich zurück, wo sich jetzt das doppelte Gittertor geöffnet hat.

Wo muss ich bei den Suchscheinwerfern hin?

Schalten Sie nacheinander die Turmwachen aus und bleiben Sie den Scheinwerfern fern. In der Mitte des Hofes ist ein Kanaldeckel. Bevor Sie ihn öffnen, zücken Sie schon einmal Ihren Dietrich, um im eisigen Wasser wertvolle Zeit zu sparen.

Wie geht es mit dem Schneemobil weiter?

Sie können hier nicht viel falsch machen. Speichern Sie immer wieder zwischendurch ab, da Sie meist unverhofft auf Gegner treffen. Es ist ratsam, dann den letzten Spielstand neu zu laden und die Gegner zu Fuß aus dem Weg zu räumen. Benutzen Sie bei dem Zaun Ihren Minendetektor und prägen Sie sich den Korridor ein, den Sie unbeschadet passieren können.



KLETTERPARTIE **Kraxeln Sie hoch und schauen Sie sich nach der kleinen Lücke in der Mauer um.**



SPRUNGEINLAGE **Bleiben Sie an der Mauer geduckt, bis der Strahl des Suchscheinwerfers über Sie hinweggeglitten ist. Springen Sie dann über die Spalte und klettern Sie in das Fenster am Turm.**

Wie komme ich zur Seilbahn?

Springen Sie einfach über die Kisten und über den Elektrozaun, um in den Tunnel vorzudringen. Bei der Seilbahnstation müssen Sie sich lediglich mit etlichen Soldaten auseinandersetzen, bevor Sie in Ruhe eine Gondelfahrt machen können.

Die unerschütterliche Cate

Wo muss ich im Chateau hin?

Klettern Sie nach unten und suchen Sie den Raum auf, in dem sich ein Regal, ein Tisch und eine Leiter befindet. Wenn Sie die Leiter ganz hochsteigen, können Sie eine Lücke im Mauerwerk erkennen, durch die Sie kriechen müssen. Laufen Sie dann über das verschneite Vordach weiter nach oben.

Was habe ich im oberen Stockwerk zu tun?

Laufen Sie zum Stromkasten und drücken Sie den Hebel für den Fahrstuhl. Kehren Sie wieder nach unten zurück und fahren Sie dann mit dem Fahrstuhl weiter.

Wie werde ich mit Armstrong fertig?

Wenn Sie einen flinken Finger besitzen, können Sie Armstrong einfach zu Boden prügeln. Weniger Geübte können versuchen, ihn in den Nebenraum mit den Betten zu locken. Springen Sie auf ein Bett, um ihn von dort oben zu bearbeiten. Das klappt aber nur, wenn er Ihnen dicht auf den Fersen ist, ansonsten bewirft er Sie mit Granaten und Sie verlieren.

Wie komme ich wieder an meine Ausrüstung?

Am Ende des Ganges mit den Särgen liegt eine Münze auf dem Boden. Schleichen Sie mit dem Geldstück auf die Mauer hinaus. Achten Sie auf die Wache und den Scheinwerfer und springen Sie im richtigen Moment über die Mauerlücke in Richtung Turmfenster. Lenken Sie die Wache im Zimmer mit der Münze ab, schlagen Sie den Gegner zu Boden und Sie sind wieder bewaffnet.

Wie gelange ich rechtzeitig an das Gegenmittel?

Flitzen Sie durch die Halle hoch und außen auf dem Gang entlang. Hinter der Tür steigen Sie die grüne Leiter hinab. Wenn Sie in der Gaskammer sind, zücken Sie schnell Ihren Seilwerfer und schauen nach oben. Erledigen Sie die Wachen bei der Gasanlage und legen Sie den Hebel für das Gas um. Im nächsten Abschnitt der Anlage laufen Sie einfach den Gang bis ganz nach hinten durch, ohne abzubiegen. Auf der Plattform drücken Sie den roten Knopf, um damit das Gegenmittel zu befördern. Kehren Sie nun zu dem Wissenschafter an der Glasscheibe zurück. Sobald das Gegenmittel in der Kammer ist, können Sie die Tür dazu öffnen.

Ich habe das Gegenmittel eingenommen – wohin muss ich jetzt?

Laufen sie in die Halle mit den Containern und knacken Sie das Schloss an der Bodenluke mit dem Dietrich.

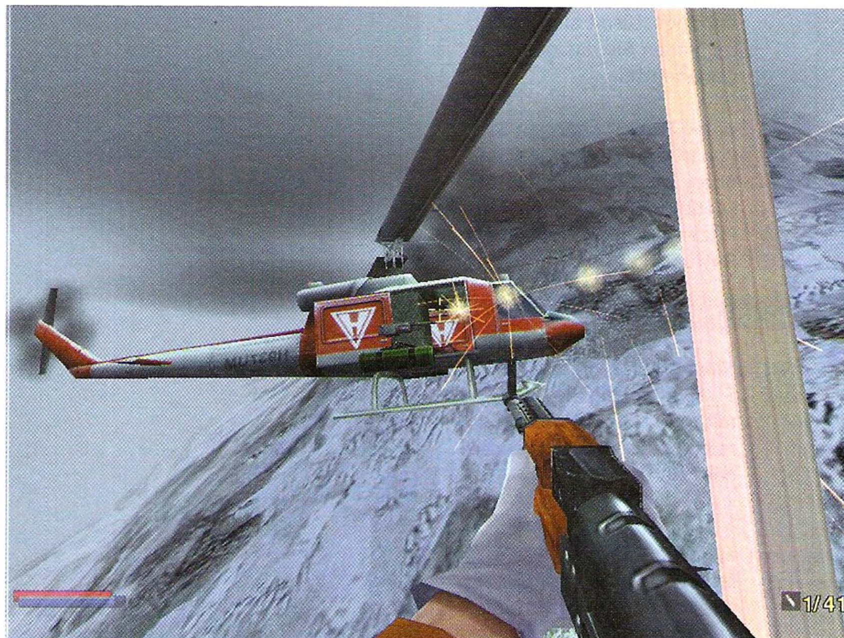
N

Ich kann den Hai nicht besiegen!

Brauchen Sie auch nicht – warten Sie auf dem Steg, bis die Wache erscheint und schießen Sie den Gegner vom Felsen herunter. Der Hai ist jetzt abgelenkt. Springen Sie nun ins Wasser und schwimmen durch die Öffnung, aus der der Hai herauskam. Dort können Sie unbeschadet aus dem Wasser steigen.

Wie komme ich an den Safe heran?

Schnappen Sie sich den Code Breaker aus dem Raum mit dem Regal und betreten Sie dann das Geheimbüro. Sehen Sie sich in der Lounge die Bar genauer an – der Zapfhahn entpuppt sich als Hebel. In Büroraum mit den bunten Porträts an der Wand müssen Sie den roten Knopf am Sessel drücken. Jetzt können Sie den Safe knacken – unmittelbar danach stürmen Wachen den Raum.



VOM HIMMEL HOCH Die Helikopter rücken Ihnen schnell zu Leibe. Lassen Sie die Flieger nahe an sich herankommen und geben Sie dann mit einer Schnellfeuerwaffe Dauerfeuer, bis der Heli wieder abdreht.

Eine heftige Explosion

Wie besiege ich die erste Killer-Frau in Rot?

Da die Gegnerin mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet ist, bleibt Ihnen nicht viel Zeit. Feuern Sie entweder selbst mit der „Geldmacher" mehrmals auf das Haupt der Dame oder benutzen Sie das AK-47 und zielen ebenfalls auf den Kopf.

Ich kann die blonde Mieze nicht besiegen!

Wenn Sie den zweiten UNITY-Soldaten erreichen, ziehen Sie sich in den Gang zurück. Warten Sie einfach mit dem AK-47 im Anschlag, bis der Blondzopf den Gang betritt. Ein paar Salven mit dem Sturmgewehr sollten reichen.

Wie komme ich an die dritte Lady in Red heran?

Wechseln Sie zum Raketenwerfer und bepflastern Sie damit den Balkon, auf dem sich die Gegnerin tummelt. Klettern Sie danach selbst auf den Balkon und laufen Sie auf der Mauer entlang, um in den Seitengang hinunter zu springen.

Wie wehre ich die Hubschrauber ab?

Es genügt in der Regel, wenn Sie den jeweiligen Bordschützen ausschalten. Ducken Sie sich und bewegen Sie sich in der Kanzel hin und her, um so möglichst vielen Schüssen auszuweichen. Wenn Sie keinerlei Munitionsprobleme haben, können Sie auch die Helikopter selbst vom Himmel holen. Das AK-47 und der Raketenwerfer leisten hier sehr gute Dienste.

Wie besiege ich Vulkov?

Suchen Sie immer hinter den großen Eiszapfen Deckung und warten Sie, bis Vulkov nachlädt. Das ist für Sie der Moment zum Feuern.

Rache ist süß

Welche Taktik empfiehlt sich gegen Goodman?

Holen Sie sich als Erstes die Munition neben sich und danach die Flasche mit dem Gegengift, die direkt vor Goodman liegt. Flitzen Sie dann nach links zu dem großen Grabmal, wo sich eine weitere Schutzweste befindet. Feuern Sie Ihre Trommel leer und bewegen Sie sich beim Nachladen hin und her.

Wie rette ich die Zivilisten?

Klappern Sie die Straßen ab – Sie müssen elf Passanten anklicken, um sie in die Häuser zu schicken. Suchen Sie dann selber schnell Deckung in einem der Gebäude.

Stefan Weiß



FRISCH GEZAPFT Schauen Sie sich den Zapfhahn in der Bar an. Er entpuppt sich als versteckter Hebel, der den Zugang zum geheimen Büro freigibt.



AUFMUNITIONIERT Laufen Sie nicht achtlos an der Munitionskiste vorbei, die hinter dem Grabmal liegt. Sie werden jede Kugel dringend brauchen.

Cheats & Codes Eastereggs & Kurztipps

Colin McRae Rally 2.0

Geben Sie folgende Cheats als Spielernamen ein:

onecarefulowner	Alle Wagen
rorrimskcart	Spiegelstrecken
hellocleveland	Alle Strecken
offroad	Lancer freischalten
jobinitaly	Mini Cooper freischalten
jimmyscar	Sierra Cosworth freischalten
coolestcar	Ford Puma freischalten

Diese Cheats müssen im Cheatmenü eintragen werden:

fridayschild	Kein Schaden (Zeitrennen, Einzelrennen)
greatballsof	Mit der Handbremse Feuerbälle verschieβen (Arcade-Modus)
neuralnightmare	Aggressive Computer-Gegner (Arcade-Modus)
rocketfuel	Turbo (Zeitrennen, Einzelrennen)
prunejuice	Schnelles Spiel (Zeitrennen, Einzelrennen)
easyroller	Monster-Truck-Reifen (Zeitrennen, Einzelrennen)
moonlander	Geringe Schwerkraft (Zeitrennen, Einzelrennen)
rubbertrees	Zurückprallen bei Zusammenstöβen (Zeitrennen, Einzelrennen)
hello razu and flea	Katzen-Silhouette

Redaktion



UND TSCHÜSS Wenn Sie im Cheatmenü den Turbo aktivieren, sehen die Gegner nur noch Ihre Rücklichter.

Rainbow Six

Wieder kurz vor Ende der Mission einen Mann verloren? Mit diesen Cheats passiert Ihnen das nicht mehr! Sie gelten übrigens sowohl für Rainbow Six als auch für Rogue Spear!

Der Befehl „Shell Jump" funktioniert nicht bei Urban Ops und Covert Ops. Bei Rainbow Six und Eagle Watch können Sie „theshadowknows" und „teamshadow" nicht verwenden.

Drücken Sie im Spiel EINGABE, tippen Sie dann den Cheat ein und drücken Sie noch einmal EINGABE. Wenn der Cheat richtig eingegeben wurde, erhalten Sie eine Bestätigung. Achten Sie auf Groβ- und Kleinschreibung!

avatargod	Unverwundbar
teamgod	Team unverwundbar
Nobrainer	Schaltet die KI aus (Terroristen und Teamkollegen).
explore	Schaltet die Missionsziele aus. Mit diesem Cheat können Sie einen Level weder gewinnen noch verlieren. Drücken Sie ESC, um den Level zu verlassen.
Meganoggin	Riesige Köpfe
theshadowknows	Unsichtbar
teamshadow	Team unsichtbar
Bignoggin	Groβe Köpfe
5fingerdiscount	Füllt das Inventar auf, und zwar mit der genauen Anzahl von Gegenständen, die zu Anfang der Mission vorhanden waren.
Clodhopper	Groβe Füβe
Turnpunchkick	Charakter ist dünn wie Papier.
1-900	Charakter atmet übertrieben.
Fastactionresponseteam	Alle Klingeltöne werden durch „Pfurz"-Geräusche ersetzt.

Shell Jump Levelanwahl (nur im Einzelspieler-Modus!)

Gehen Sie per Rechtsklick auf die Desktop-Verknüpfung zu den Eigenschaften. Geben Sie am Ende der Zeile „Ziel" zuerst ein Leerzeichen ein und dann „shelljump88". Wenn Sie das Spiel nun starten, können Sie jede beliebige Mission auswählen. Achtung: Dieser Cheat bringt das Spiel manchmal zum Abstürzen!

Redaktion

The Fallen

Drücken Sie während des Spiels zuerst TAB und geben Sie dann „panacea" ein, um den Cheat-Modus für *The Fallen* zu aktivieren.

Wenn Sie noch einmal TAB drücken, können Sie folgende Cheats aktivieren:

god	Unverwundbar
allammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Keine Kollisionsabfrage
walk	Fly- und Ghost-Modus deaktivieren
killpawns	Alle Gegner im aktuellen Level werden getötet
skiplevel	Level wird übersprungen
open [map name]	Level auswählen

Markus Fedorczuk



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Wenn Sie diesen Trick anwenden, können Sie Ihre Truppen mit einer Art Trojanischem Pferd in die gegnerische Basis einschleusen. Dazu müssen Sie die Sowjets spielen. Übernehmen Sie mit einem Yuri die Kontrolle über einen Schulbus, laden Sie fünf Fußtruppen in den Bus und schicken Sie ihn zur feindlichen Basis. Die Alliierten werden nicht auf den Bus feuern!

Halten Sie UMSCHALT gedrückt und klicken Sie auf den Lautsprecher oben rechts. So gelangen Sie zu den Top-Secret-Missionen!

Redaktion

Metal Gear Solid

Klicken Sie rechts auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Suchen Sie die Zeile „Ziel", geben Sie am Ende ein Leerzeichen und dann „-cheatenable" ein. Wenn Sie das Spiel nun starten, können Sie mit folgenden Funktionstasten cheaten:

F2	Unverwundbar
F5	Beobachtungs-Modus
F6	Normale Perspektive

Redaktion

Wizards & Warriors

Es gibt einen Trick, wie Sie sich so mancher Gegner ganz leicht entledigen können! Locken Sie die Gegner zu den automatisch schließenden Türen. Wenn sich die Türen schließen, werden die Feinde platt gemacht. Dies funktioniert übrigens auch bei Aufzügen: Sie müssen den Gegner einfach nur auf die Kante locken und dann an der Decke oder Ähnlichem zerquetschen lassen.

Im Serpent-Cult-Tempel gibt es einige Türen, für die Sie die richtigen Schaltereinstellungen wissen müssen. Die Zahlen 1-4 stehen für die Schalter von links nach rechts. A steht für „Aktiviert" (Augen leuchten) und D für „Deaktiviert" (Augen leuchten nicht). 1A steht also zum Beispiel für den Schalter ganz links. Er muss aktiviert werden.

1. Tür:	1A	2D	3A	4A
3. Tür:	1A	2A	3A	4D
4. Tür:	1A	2A	3D	4A
5. Tür:	1D	2A	3A	4D
6. Tür:	1D	2D	3A	4D

Michael Schranner

Gunman

Mithilfe der Cheats können Sie endlich nach Herzenslust die verschiedenen Waffenmodi ausprobieren, ohne dass Ihnen die Munition ausgeht.

Geben Sie in der Kommandozeile diese Parameter ein: **-dev -console -game rewolf** (z.B. c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Drücken Sie dann ^, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie die folgenden Cheats eingeben:

god	Unverwundbar an/aus
noclip	Clipping-Modus an/aus
impulse 101	Alle Waffen und Munition

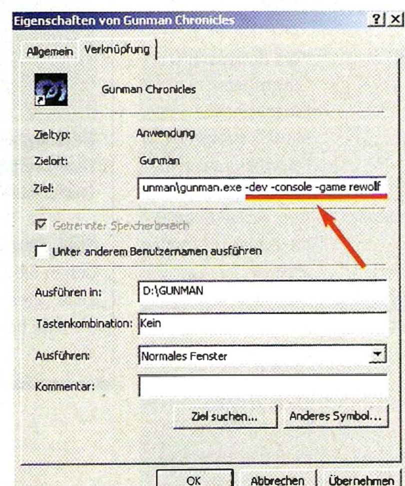
give Geben Sie nach give den gewünschten Gegenstand ein (zum Beispiel give weapon_fists):

weapon_fists	weapon_dml	ammo_beamgunclip	p layer_armor
weapon_gausspistol	weapon_SPchemicalgun	ammo_dmlclip	vehicle_tank
weapon_shotgun	ammo_gaussclip	ammo_chemical	
weapon_minigun	ammo_buckshot	item_healthkit	
weapon_beamgun	ammo_minigunClip	item_armor	

maps Listet alle Levelnamen auf.
map Geben Sie nach map den gewünschten Level ein (zum Beispiel map takeoff):

takeoff	rebar2d	rust8a	west5b
rusted	rebar2e	rust9a	west6a
meltdown	rebar2f	west1	west6b
highnoon	rebar2g	west2	west6c
frontier	rebar2h	west3a	west6d
cinematic1	rebar2i	west3b	west6e
cinematic2	rebar2j	west4a	
cinematic3	rebar2k	west4b	
cinematic4	rebar2l		
city1a	rebar3b		
city1b	rebar3d		
city2a	rebar3e		
city2b	rust1		
city3a	rust2a		
city3b	rust2b		
end1	rust3a		
end2	rust4a		
mayan0a	rust4b		
mayan0b	rust4c		
mayan1	rust5a		
mayan3a	rust6a		
mayan4	rust6b		
mayan6	rust6c		
mayan8	rust6d		
rebar0a	rust7a		
rebar0b	rust7b		
rebar2a	rust7c		
rebar2b	rust7d		
rebar2c	rust7e		

Redaktion



GEWUSST WO Geben Sie bei den Eigenschaften unter „Ziel" die richtigen Parameter ein.

Midtown Madness 2

Wenn Sie in San Francisco die lästigen Polizisten einfach nicht loswerden, hilft Ihnen dieser kleine Trick mit Sicherheit weiter:

Im Nordwesten des Turms gibt es ein sehr großes Dock, das nicht bebaut ist. Wenn Sie nun mit erhöhter Geschwindigkeit (über 40 km/h) auf dieses Dock fahren, drehen die Polizeiautos

sofort ab. Manchmal entstehen dabei auch lustige Stunts, wenn die Gesetzeshüter so schreckhaft sind.

Timo Peters

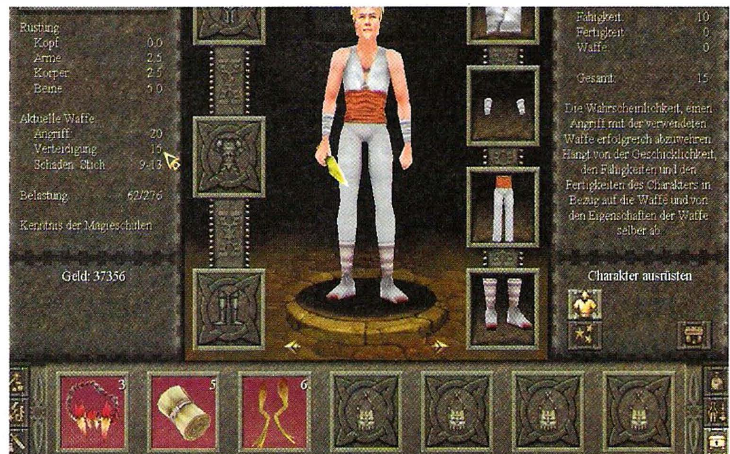
Evil Islands

Öffnen Sie mit ^ die Konsole und geben Sie „thingamabob" ein, um die Codes zu aktivieren.

give 0 money x	Geben Sie statt dem x den gewünschten Geldbetrag ein.
give 0 exp x	Geben Sie statt x die gewünschten Erfahrungspunkte ein.
fps 0 oder 1	Zeigt die Frames pro Sekunde an.

Achtung: Damit der Geld-Cheat auch funktioniert, müssen Sie nach der Eingabe des Cheats einen Gegner besiegen und dann seine Gegenstände einsammeln – oder Sie befinden sich bei der Eingabe in der Welten-Auswahl („Ins Lager wechseln"). Wenn Sie Erfahrungspunkte cheaten möchten, müssen Sie ähnlich vorgehen. Tippen Sie den Cheat ein (egal wo) und gehen Sie dann zur Welten-Auswahl („Ins Lager wechseln"). Wenn Sie dort bereits sind, müssen Sie das Lager kurz verlassen und wieder zurückkehren. Dann erscheinen die Erfahrungspunkte.

Redaktion



UMSTÄNDLICH Wenn Sie im Lager sind, wird das gecheatete Geld sofort angezeigt. Sonst müssen Sie erst einen Gegner erledigen und seine Gegenstände einsammeln.

Blair Witch Project

Die Cheats funktionieren für alle drei Teile von Blair Witch Project. Drücken Sie F10, damit Sie die Cheats eingeben können:

iworkforgod	Unverwundbar
getintomybelly	Alle Waffen
iamawimpforthis	100 Kugeln
givemefaith	Lebensenergie auffrischen
nod3d	Unsichtbar
hellfreezeover	Gegner einfrieren
bigstickofdeath	Shotgun (Schrotflinte)
mediumrare	Crossbow (Armbrust)
goodtimesman	Dynamite (Sprengstoff)
burnyourassoff	Flamethrower (Flammenwerfer)
meetmypaltommy	Tommygun
smileynomore	Elephant Gun (Elefantengewehr)
sunofgod	Charge Radiance Emitter
t hedogfarted	Gasmaske

recharge	Energie für Taschenlampe regenerieren
icansee	Nachtsichtgerät
wwbeware	Silberkugeln
vampbeware	Lith-Kugeln
demonbeware	Mercy-Kugeln
flameonastick	Flammenmunition
gibnplenty	Zerstückelungs-Modus
t2000	Terminator-Aussehen
bighead	Große Köpfe
isuck	Schwierigkeitsstufe Leicht
irule	Schwierigkeitsstufe Schwer
combatisscary	Leichter Kampf
puzzlesarescary	Leichte Puzzles
thunderstorm	Sturm
snowstorm	Schnee

Redaktion



AUSGETRICKST Mit dem Cheat für Unsichtbarkeit können Sie an schwierigen Gegnern einfach vorbeilaufen – ohne dass diese Sie bemerken!

FIFA 2001

Prüfen Sie vor Spielbeginn die Mannschaftsaufteilung, weil die Aufstellung oft nicht optimal ist und stärkere Spieler auf der Bank sitzen.

Stellen Sie schnelle Spieler nach Möglichkeit immer auf die Außenpositionen.

Wenn Sie mit drei Stürmern spielen und die Eckbälle direkt vor das Tor schießen, kommt der Ball fast immer zu einem Mitspieler, der ihn direkt verwandeln kann (mehrmals die Schusstaste drücken, während der Ball in der Luft ist). Das funktioniert übrigens auch bei Freistößen gut.

Redaktion



American McGee's Alice

Stehen Ihnen im Wunderland die Haare zu Berge? Dann probieren Sie doch einmal diese Cheats aus oder überspringen Sie per Levelanwahl schwierige Missionen!

Aktivieren Sie in den Spiel-Optionen die Konsole. Öffnen Sie diese dann während des Spiels mit ^ und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

god	Unverwundbar
health x	Lebensenergie auf x setzen
wuss	Alle Waffen
give all	Alle Waffen und Munition
notarget	Gegner greifen nicht von allein an.
noclip	Durch Wände laufen
map	Geben Sie nach map den gewünschten Levelnamen ein (zum Beispiel map centipede1)



ZAUBERHAFT **Mit dem Cheat für Unverwundbarkeit kommt Ihnen so schnell kein Gegner mehr in die Quere.**

centipede1	garden4	keep	tower1
centipede2	grounds1	pandemonium	tower2
facade	grounds2	potears1	tower3
fortress1	gvillage	potears2	utemple
fortress2	hedge1	potears3	wchess1
funhouse	hedge2	qlair	wchess2
garden1	hedge3	rchess	wforest
garden2	jlair1	skool1	
garden3	jlair2	skool2	

Redaktion

Tony Hawk's Pro Skater 2

Gehen Sie in den Pause-Modus und halten Sie 7 gedrückt. Jetzt können Sie folgende Cheats eingeben:

Unbegrenzt Specials	Leertaste, V, B, B, Pfeiltaste oben, Pfeiltaste links, V, C
Turbo-Modus	Pfeiltaste unten, C, V, Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, B, Pfeiltaste unten, C, V, Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, B
Alle Eigenschaften auf 10	Leertaste, V, B, C, V, Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten
Blut ein/aus	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, C, V
Dicker Skater	4x Leertaste, Pfeiltaste links, 4x Leertaste, Pfeiltaste links, 4x Leertaste, Pfeiltaste links
Dünner Skater	4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C
Neversoft-Team	Pfeiltaste oben, C, C, V, Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, B, V

Wenn Sie den Cheat für das Neversoft-Team eingegeben haben, müssen Sie neue Spieler erstellen. Verwenden Sie für die Spieler folgende Namen: Joel Jewett, Connor Jewett, Mick West oder anderen Namen des Entwicklerteams.

Redaktion

Spezialmoves:

Andrew Reynolds	
Nosegrab Tailslide	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Grinden
Triple Heelflip	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste rechts, Kickflip
Hardflip Late Flip	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Kickflip

Bucky Lasek	
The Big Hitter	Pfeiltaste links, Pfeiltaste unten, Grinden
One Foot Japan	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste rechts, Grab
Fingerflip Airwalk	Pfeiltaste links, Pfeiltaste rechts, Grab

Bob Burnquist	
Rocket Tailslide	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Grinden
One Foot Smith	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste unten, Grinden
Racket Air	Pfeiltaste links

Chad Muska	
Mute Backflip	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Grab
Hurricane	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste rechts, Grinden
Muska Nose Man	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, Grab

Geoff Rowley	
Rowley Darkslide	Pfeiltaste links, Pfeiltaste rechts, Grinden
Double Hardflip	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste unten, Kickflip
Half Flip Casper	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste links, Kickflip

Jamie Thomas	
Beni F-Flip Crooks	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste oben, Grinden
Laser Flip	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste rechts, Kickflip
One Foot Nose Manual	Pfeiltaste links, Pfeiltaste oben, Grab

Elissa Steamer	
Madonna Tailslide	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste links, Grinden
Hospital Flip	Pfeiltaste links, Pfeiltaste rechts, Kickflip
Indy Backflip	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Grab

Erik Koston	
The Fandangle	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste unten, Grinden
Indy Frontflip	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste oben, Grab
Pizza Guy	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste links, Grab

Kareem Campbell	
Ghetto Bird	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste oben, Kickflip
Nosegrind to Pivot	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste oben, Grinden
Casper	Pfeiltaste links, Pfeiltaste unten, Grab

Rodney Mullen	
Nollieflip Underflip	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste links, Kickflip
Casper to 360 Flip	Pfeiltaste unten,

	Pfeiltaste rechts, Grab
Heelflip Darkslide	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste links, Grinden

Rune Glifberg	
One Foot Bluntslide	Pfeiltaste links, Pfeiltaste oben, Grinden
Kickflip One Foot Tailslide	Pfeiltaste links, Pfeiltaste unten, Kickflip
Christ Air	Pfeiltaste links, Pfeiltaste rechts, Grab

Steve Caballero	
Hang Ten	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste oben, Grind
Triple Kickflip	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste links, Kickflip
FS 540	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste links, Grab

Tony Hawk	
Overturn	Pfeiltaste unten, Pfeiltaste links, Grinden
Sacktap	Pfeiltaste oben, Pfeiltaste unten, Grab
The 900	Pfeiltaste rechts, Pfeiltaste unten, Grab

Marvin Brischke

Rune

Cheaten Sie sich nach Belieben alle Schwerter, Hämmer, Äxte und Schilde! Damit können Sie jeden Level in *Rune* unsicher machen!

Um die Cheats eingeben zu können, müssen Sie zuerst die Konsole mit ö oder TAB öffnen. Danach geben Sie „cheatplease" ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

god	Unverwundbar
ghost	Clipping ausschalten
fly	Flug-Modus ein
walk	Clipping an- und Flug-Modus ausschalten

summon Geben Sie nach summon den gewünschten Gegenstand ein (zum Beispiel summon vikingshortsword):

Schwerter	
vikingshortsword	Viking Short Sword
romansword	Roman Sword
vikingbroadsword	Viking Broad Sword
worksword	Dwarven Work Sword
dwarfbattlesword	Dwarven Battle Sword

Äxte	
handaxe	Hand Axe
goblinaxe	Goblin Axe
vikingaxe	Viking Axe
sigurdaxe	Sigurd's Axe
dwarfbattleaxe	Dwarven Battle Axe

Hämmer	
rustymace	Rusty Mace
boneclub	Goblin Spike Club
trialpitmace	Trial-Pit-Mace
dwarfworkhammer	Dwarven Work Hammer
dwarfbattlehammer	Dwarven Battle Hammer

Schilde	
goblinshield	Goblin Shield
vikingshield	Viking Shield
vikingshield2	Viking Shield 2
darkshield	Dark Viking Shield
dwarfwoodshield	Dwarven Wood Shield
dwarfbattleshield	Dwarven Battle Shield

open Geben Sie nach open den gewünschten Level ein (zum Beispiel open intro):

intro (Intro)	hel3b	dwarflwwheel
ragnarvillage (Anfangsfilm)	hellift	dwarfmap2
ragnarvillage2	goblin1	dwarfmap3a
sailingship (Levelübergang)	goblin2	dwarfmap3b
sinkingship	trialpit	dwarfmap5a
sinkingship2	beetlefly (Levelübergang)	dwarfmap5b
deepunderlodin	thorapproach	dwarfmap6darkdwarf
deepunderlodinbv	thor1	loki1
deepunder3	thormap3	loki1a
deepunder4	thormap4a	lokimaze
hel1	thormap4b	loki2
hel1a	thormap5a	loki3a
hel1a2	thormap5b	loki3b
hel1b	thormap6loki	villageruin
hel2end	mountain1	asgard (Endfilm)
hel3a	mountain2	
	dwarftrans	

Simon Ehnert

Baldur's Gate 2

Wir stellen Ihnen einige Besonderheiten vor, über die Sie beim normalen Durchspielen des epischen Rollenspiels vielleicht nie gestolpert wären.

Der Häuter vom Brückenviertel

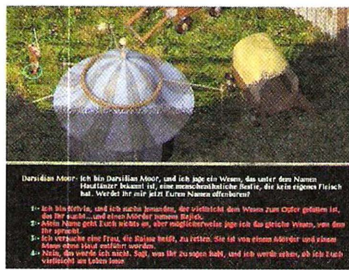
Wenn Sie die Morde im Brückenviertel aufklären, finden Sie in einem Schrank im Haus des Gerbers einen Brief, der auf einen gewissen Darcin Cole hinweist. Reisen Sie mit der Menschenhaut im Gepäck nach Umarhügel. Fragen Sie dort den Händler Fael neben der Taverne, was er anzubieten hat. Von ihm können Sie das Buch „Die Geschichte der Zentarim" erwerben. Wenn er Sie nach seinem alten Namen fragt, antworten Sie ihm mit Darcin Cole. Sollten Sie mit böser Gesinnung spielen, sprechen Sie ihn ruhig auf die Rüstung an. Sie müssen dann noch das Blut eines Silberdrachen besorgen. Den Drachen finden Sie in einer Höhle bei Ust Natha, der Drow-Stadt.

Wenn Sie Rejiek selbst stellen wollen, gehen Sie nach Handelstreff, wo Sie nach der Aufklärung der örtlichen Angelegenheiten von Tiris Mutter angesprochen werden. Tiris wird Sie in den Südwesten der Stadt schicken, wo Sie von Darsidian Moor angehalten werden. Der wiederum schickt Sie in den Osten der Stadt, zu einer orangefarbenen Markise. Dort treffen Sie auf Personen, die nicht sind, was sie vorgeben. Greifen Sie auf keinen Fall die auf dem Boden liegende Gestalt an!

Der Wunsch-Zauber:

Sie sollten sich auf alle Fälle den Wunsch-Zauber-Spruch besorgen. Er ist bei diversen Händlern in At-



GESPRÄCHSPARTNER Wenn Sie das Geheimnis um Riejek vollends aufklären wollen, müssen Sie in Handelstreff mit diesen beiden Personen reden.

katla im Angebot. Sprechen Sie den Zauber, um den Dschinn zu beschwören. Sie haben die Möglichkeit, sich ein einmaliges Abenteuer zu wünschen. Dies führt zunächst ins Brückenviertel zu Vittorio, weiter in die Kanäle und zuletzt nach Handelstreff. Sie werden am Ende mit einem besonderen Dolch belohnt.

Das Kunstwerk für den Tempel des Helm:

Das gesuchte Illithium finden Sie bei Neb, dem Kindermörder aus Baldurs Tor. Achtung - Schalten Sie vorher die KI ab! Sie dürfen nur Neb ins Jenseits befördern. Die Geister der Kinder heilen die Charaktere wieder. Bringen Sie nach dem Kampf Nebs Kopf zu Hochkommissar Brega im Regierungsviertel.

Festung der De'Arnise:

Auch wenn Sie dort kein Geschäft zu erledigen haben - besuchen Sie doch einmal das stille Örtchen im Erdgeschoss. Dort ist ein Sternsaphir versteckt.

Die Axt mit dem Namen Frostschnitter sollten Sie sich nicht entgehen lassen, da sie bei fast allen Monstern sehr gut wirkt. Sie finden diese Waffe im Golem-Raum im ersten Stock.

Der Drache Firkraag:

Nach dem Sieg über Firkraag finden Sie das Schwert Carsomyr.

Aus den Schuppen können Sie sich beim Schmied Cromwell (in den Docks von Atkatla zu finden) eine Rüstung herstellen lassen.

Nach Beendigung der Subquest Samia in Windspeerhügel:

Sie finden bei den Überresten von Tazok einen Kanalisationsschlüssel, der die Geheimtür im Nordosten der Kanalisation unter dem Tempelbezirk öffnet.

Nachdem Sie sich durch Berge von Gedankenschindern gekämpft



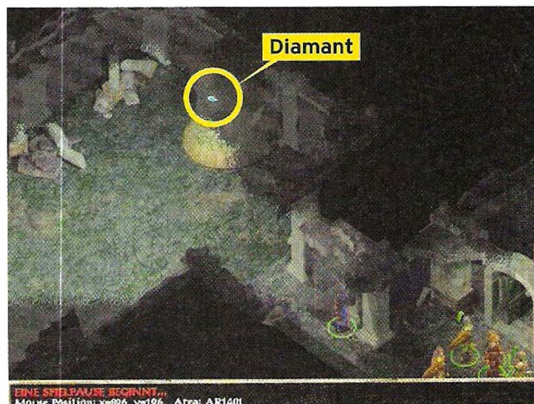
KANALRATTEN Neben den Gedankenschindern lauern auch noch etliche andere Gegner in dem Labyrinth. Seien Sie vorsichtig.

haben, erhalten Sie den Hammer der Blitze, der zusammen mit den Ogerkrafthandschuhen und dem Gürtel der Riesenstärke zu einem Artefakt wird.

Medaillon für Jaheira:

Wenn Jaheira in Ihrer Gruppe ist und Sie mit ihr angebandelt haben, sollten Sie den Händler Jahaboam aufsuchen. Er befindet sich in den Docks, zwischen Valygars Haus und dem Tempel des Oghma. Kaufen Sie von ihm den Anhänger der Aufbewahrung und geben Sie ihn Jaheira.

Wenn Sie die Aufträge in Windspeerhügel als Paladin erfolgreich absolviert haben, erhalten Sie den „Stolz der Legion", eine der besten Rüstungen im Spiel.



SCHARFES AUGE Schauen Sie genau hin - der Diamant im Auge der Amaunator-Statue ist nur schwer zu sehen.

Minsk sucht eine neue Hexe:

Wenn Aerie und Minsk in der Mannschaft sind, wird der Waldläufer irgendwann Aerie fragen, ob sie seine neue Hexe sein will. Sie können aber dennoch eine Liebschaft mit Aerie beginnen, wenn Sie wollen.

In der Werwolfshöhle beim Schattentempel gibt es ein Geheimversteck.

In Handelstreff finden Sie eine Kiste, die alle Helmtypen enthält. Wählen Sie nach Geschmack aus.

Im Haus der Harfner an den Docks ist ein Versteck im „Auge".

Drachenrüstung:



Wenn Sie den Schattendrachen besiegen, kann Ihnen der Schmied Cromwell aus den Schuppen eine Rüstung herstellen. Benutzen Sie am besten den Zauberspruch Todeswolke gegen den Drachen. Vermeiden Sie es, dass der Drache Sie sieht, sonst haben Sie einen fast aussichtslosen Kampf vor sich. Sie finden außerdem eine Notiz mit dem wahren Namen des Hammers der Blitze, die Sie Cromwell zeigen müssen.

Der Diamant im Auge Amaunators:

Im Schattentempel, in der Statue von Amaunator, ist ein Diamant versteckt, der mit einer tödlichen Falle versehen ist. Das Problem: Wenn Sie direkt vor der Statue stehen, steht Ihnen nur der Dialog-Cursor zur Verfügung. Sie können weder die Falle entschärfen noch den Diamant fassen. Die Lösung: Begeben Sie sich mit der gesamten Gruppe in den Raum nebenan. Gehen Sie mit Ihrem Dieb bis zur Statue und warten Sie, bis er (oder sie) die Falle im Auge entdeckt hat. Gehen Sie nun schnell aus dem Sichtbereich der Statue und klicken Sie die Pause-Taste. Um die Falle zu entschärfen, bewegen Sie den Cursor über die Falle und klicken Sie. Heben Sie die Pause auf. Der Dieb läuft zur Statue und entschärft die Falle. Um den Diamanten zu erwischen, müssen Sie nach derselben Taktik vorgehen - benutzen Sie diesmal aber den Aufheben-Cursor.

Moggl

Ihre Meinung zählt!

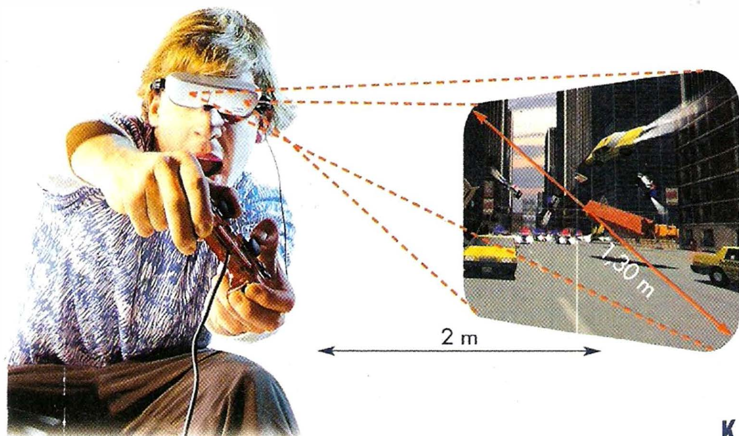
Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller eine Reihe wertvoller Preise. Wie wär's mit einer privaten Kinovorstellung nur für Sie und Ihre Freunde oder einer Multimediabrille für ein Spielerlebnis der Sonderklasse?

1. Preis

Gewinnen Sie eine private Kinovorstellung!

Zum Filmstart von ***Lost Souls - Verlorene Seelen*** (in den Hauptrollen die Hollywood-Superstars Winona Ryder, Ben Chaplin und John Hurt) am 18. Januar 2001 laden PC Games und Kinowelt zu einer exklusiven Vorstellung ein. Sie sehen den Streifen mit 99 Freunden und Kollegen Ihrer Wahl in einem Kino in Ihrer Stadt (genaues Datum nach Absprache).





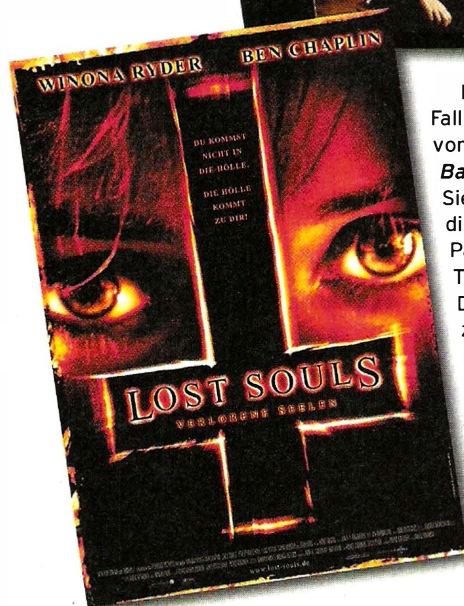


www.lost-souls.de

2. bis 4. Preis

Je eine Olympus Eye-Trek-Multimediabrille

Erleben Sie Egoshooter, 3D-Rollenspiele, Rennsimulationen, Weltraumactionspiele, Sportspiele und vieles mehr in nie gekannter Intensität - mit den neuen Olympus Eye-Trek-Brillen. Hinter dem futuristischen Design verbirgt sich modernste Technik. Das Geschehen spielt sich buchstäblich direkt vor Ihren Augen ab - zum Greifen nah. Der kleine LCD-Bildschirm vermittelt Ihnen das Gefühl, als säßen Sie in zwei Meter Abstand vor einem 1,3 Meter großen Bildschirm! Jede Eye-Trek-Brille hat einen Wert von ca. DM 1.000,-



Mitbringen müssen Sie in jedem Fall starke Nerven: In der Tradition von Gruselklassikern wie ***Rosemary's Baby*** oder ***Der Exorzist*** erleben Sie Winona Ryder als Maya Larkin, die sich mit Unterstützung von Pater LaCroix (John Hurt) einer Teufelsaustreibung unterzieht. Dummerweise schlägt die Prozedur fehl. Gleichzeitig kehrt der Satan höchstpersönlich zur Erde zurück - im Körper des Schriftstellers Peter Kelson (Ben Chaplin), der Mayas Beteuerungen natürlich keinen Glauben schenkt. Doch je näher sein 33. Geburtstag rückt, desto größer wird die Gefahr - Hochspannung pur!

Teilnahmebedingungen

1. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Kinowelt AG und Olympus Deutschland.
2. Einsendeschluss ist der 15. Januar 2001.
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden rechtzeitig telefonisch benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.

Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage“
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	Lese ich immer/regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich nie	Rubrik kenne ich nicht
Aktuell	☐	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐	☐
Die letzte Seite (Vorschau, etc.)	☐	☐	☐	☐
Editorial	☐	☐	☐	☐
Einkaufsführer	☐	☐	☐	☐
Feedback	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis Magazin	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis Index	☐	☐	☐	☐
Kolumnen	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet“)	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer“)	☐	☐	☐	☐
Lionhead-Tagebuch	☐	☐	☐	☐
Magazin (Reportagen etc.)	☐	☐	☐	☐
Meinungskästen	☐	☐	☐	☐
Mittermeier's Lost Level	☐	☐	☐	☐
Motivationskurve	☐	☐	☐	☐
Pixelpracht	☐	☐	☐	☐
Teamseite	☐	☐	☐	☐
Terminkalender	☐	☐	☐	☐
Test	☐	☐	☐	☐
Testcenter	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks (Kurztipps)	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks Index	☐	☐	☐	☐
Videos auf Cover-CD-ROM	☐	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐	☐
Wertungskasten	☐	☐	☐	☐

Seit wann lesen Sie PC Games?
☐ Dies ist meine erste Ausgabe
☐ Seit einigen Ausgaben
☐ Seit mindestens einem Jahr
☐ Seit mindestens zwei Jahren

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt _______ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?
☐ Sehr gut ☐ Durchschnittlich
☐ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? (in Schulnoten)
__ Aktualität __ Design __ Benutzerfreundlichkeit __ Geschwindigkeit

Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: __________

Welches Titelmotiv des Jahres 2000 hat Ihnen am besten gefallen? (siehe Seite 38)

____

Was halten Sie von den neuen Kartonhüllen für die Heft-CDs/DVDs?
☐ Sehr praktisch
☐ Bevorzuge bisherige Lösung (CD im Titel)

Trennen Sie die Tipps & Tricks zum Sammeln heraus?
☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?
☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?
☐ Ja ☐ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?
☐ Ja ☐ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	☐	☐	☐
MODs, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spielbare Demos	☐	☐	☐
Trailer (selbst ablaufende Demos)	☐	☐	☐
Treiber	☐	☐	☐
Videoreportagen	☐	☐	☐

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist ...
☐ Zu umfangreich ☐ Genau richtig
☐ Zu klein

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
☐ Immer ☐ Meistens ☐ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem ...
☐ Vorschau-Berichte ☐ Tests ☐ Tuning-Tipps ☐ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über ...
☐ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
☐ CPUs ☐ Grafikkarten
☐ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
☐ Komplett-PCs ☐ Mäuse/Tastaturen
☐ Monitore ☐ Motherboards
☐ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
☐ Bis 300 MHz ☐ Bis 500 MHz
☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
☐ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
☐ G400 ☐ GeForce 256 ☐ Rage 128 Pro
☐ Riva TNT ☐ Riva TNT 2 Ultra
☐ Savage 4 ☐ Voodoo 1/Voodoo Banshee
☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ VSA-100
☐ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell	Besitze ich	Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben
Microsoft Xbox	☐	☐
Nintendo Game Boy	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
Nintendo Starcube	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐
Sony PlayStation	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐

Haben Sie einen Internet-Anschluss?
☐ Ja ☐ Geplant ☐ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie ...
☐ Unverzichtbar? ☐ Nützlich? ☐ Ganz nett?
☐ Überflüssig? ☐ Motivationskurve?!?

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?
(mehrere Antworten möglich)
☐ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
☐ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
☐ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
☐ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
☐ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
☐ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
☐ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
☐ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
☐ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M*)
☐ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
☐ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoss 3*)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?
☐ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
☐ Ich kaufe in erster Linie Budgetspiele und Compilations
☐ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre ☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre ☐ 30 bis 39 Jahre
☐ Älter als 40 Jahre

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich selten/nie
PC Games	☐	☐	☐	☐
__________	☐	☐	☐	☐
__________	☐	☐	☐	☐

Bewertung in Schulnoten

	Inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heftdesign)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Games	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
__________	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
__________	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** – z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** – z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	BioWare	92	11/00
Baldur's Gate2(dt. Version)	Rollenspiel	BioWare	91	01/01
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste(Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
DiscworldNoir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
Evil Islands	Rollenspiel	Nival	80	12/00
FinalFantasy8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Fluchl von Monkey Island	Adventure	LucasArts	86	01/01
Gabriel Knighl 3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Hype - TheTimeQuest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Icewind Dale	Rollenspiel	Black Isle	81	09/00
Kings Quest 8:Maskof Elernity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: TheCurseof Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
PlanescapeTorment	Rollenspiel	Black Isle	84	02/00
Prince of Persia3D	Action-Advenlure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	86	08/00
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take2	74	03/99
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
DerWegnachEl Dorado	Adventure	Revolution	71	01/01
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FinalFantasy7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands ofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
LandsofLore3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura unddas Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The NomadSoul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Rageof Mages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
Rage of Mages2	Rollenspiel	NivalEntertainment	75	08/99
Star Wars: Episode 1 - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Techmomage	Action-Rollenspiel	Sunflowers	73	01/01
The longestJourney	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files:The Game	InteraktiverSpielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
Wizards & Warriors	Rollenspiel	HeuristicPark	79	11/00
AncientEvil	Action-Rollenspiel	SilverLightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57	07/00
DarkVengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Dasfünfle Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ringder Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire(Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreamsto Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Egypt 2:Die Prophezeiung Heliopolis	Adventure	Cryo	54	12/00
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Konung	Rollenspiel	InfiniteLoop	53	11/00
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Aufder Suchenach Odysseus	Adventure	InUtero	61	08/00
Queen: TheEye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest forGlory5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
RedJack - Revenge ofthe Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
SignoftheSun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	Gremlin Interactive	69	07/00
StarTrek:Der Aufstand	Adventure	PrestoStudios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
ThefinalCurse	Adventure	Microids	50	01/01
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	Westka Entertainment	40	07/00
AtlanZeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright:Die dunkleAllianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side ofthe Moon	InteraktiverSpielfilm	Soulhpeak	46	03/99
DasGrabdes Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Daysof Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
DerFluchder Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragonfire	Rollenspiel	Target Software	45	10/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
LamentationSword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	RocketScience	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** – z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** – z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** – z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** – z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** – z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump & Run** – z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** – z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91	05/00
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	91	01/01
ProPinball: BigRace USA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
TombRaider3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
TombRaider 4: TheLast Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheelof Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
AmericanMcGee'sAlice	Action-Adventure	RogueEntertainment	87	01/01
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent3: Mercenary(Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Gex3D:Enterthe Gecko	Jump & Run	CrystalDynamix	89	07/98
Grand TheftAuto	Action	DMA	80	01/98
Grand TheftAuto2	Action	Rockstar	86	12/99
Gunman	3D-Action	Rewolf Software	88	12/00
Half-Life(dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life:Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
HeavyMetal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	11/00
Heretic2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Hitman:Codename47	3D-Action	IO Interactive	87	01/01
IndianaJones undder Turm vonBabel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	BioWare	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
ProjectIGI	Taktik-Shooter	Innerloop	88	01/01
RainbowSix	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Rayman2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
RogueSpear	Action	RedstormEntertainment	81	11/99
Rune	Action-Adventure	Humanhead Studios	83	12/00
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	RavenSoftware	85	10/00
SWAT 3:Close QuartersBattle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
SystemShock2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tomb Raider:DieChronik	Action-Adventure	CoreDesign	81	01/01
TonicTrouble	Jump & Run	UbiSoft	81	01/00
Turok 2:SeedsOf Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImage Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Airfix Dogfighter	Action	UDS	78	12/00
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Ballsof Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
BlairWitchVol.2:CoffinRock	Action-Adventure	HumanHead	74	01/01
BlairWitchVolumeOne:RustinParr	Action-Adventure	Terminal Reality	79	12/00
Croc:Legend ofthe Gobbos	Jump& Run	Argonaut Software	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
DeepFighter	Action	CriterionStudios	70	10/00
DeltaForce	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Diebythe Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Diebythe Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
DisneysTarzan	Jump&Run	EurocomEntertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	ComputerArtworks	74	05/00
FlyingHeroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump & Run	SCEECambridge	74	02/98
Frogger 2	Geschicklichkeit	Konami	77	12/00
Fur Fighters	3D-Action	BizarreStudios	77	01/01
Gifty - Ein Geschenkdes Himmels	Action-Adventure	Cryo	72	01/01
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand TheftAuto:London1969(Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	VisInteractive	80	11/98
Heartof Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	DisneyInteractive	78	12/97
Hidden& Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	RageSoftware	86	05/98
Interstate 76Nitro Riders(Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate82	Action	Activison	76	01/00
JazzJackrabbit2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Kiss:PsychoCircus	3D-Action	ThirdLaw	74	09/00
LinksExtreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
MetalGearSolid	Action	Konami	79	12/00
Micro MachinesV3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NerfArena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NuclearStrike	Action	ElectronicArts	75	01/98
Oddworld:Abe'sOddysee	Jump&Run	OddworldInhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	SingleTrac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium2	Jump&Run	CrystalDynamix	87	06/98
Rainbow Six:Covert Ops Essentials	Taktik-Shooter	UbiSoft	71	12/00
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman'sWorld	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: MobileArmor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacyof Kain	Action-Adventure	CrystalDynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon HonorGuard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
TombRaider2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	CriterionStudios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate RacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2:LeadAnd Destroy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
A Bug'sLife	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	67	12/00
Bust-A-Move	Action	LesBird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
ColdBlood	Action-Adventure	Revolution	69	11/00
Croc2	Jump & Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
DarkRift	Action	VicTokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	BeamSoftware	72	12/98
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
EarthwormJim3D	Jump&Run	VISInteractive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Force21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	InteractiveStudios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Havea N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	HeliovisionsProductions	71	07/98
Infestation	Action	Frontier Developments	58	09/00
InvasionDeutschland	3D-Action	KochMedia	52	12/00
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
MartianGothic	Action-Adventure	Creative Reality	64	07/00
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
POD-Backto Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	59	12/00
Rocket Jockey	Action	RocketScience Games	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	RedstormEntertainment	69	06/00
RogueSquadron	Weltraum-Action	Factor5	60	02/99
SavageArena	Action	Rage Software	50	07/99
SentinelReturns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
ShadowMaster	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows ofthe Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
SinistarUnleashed	Action	Game FX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
SlamTilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic R	Jump & Run	Sega PC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Iguana	65	06/99
South ParkRally	Rennspiel	Tantalus	64	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
StarTrek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
TellurianDefence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
TheReap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
TreadMarks	3D-Action	Longbow Digital	53	04/00
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Vangers: Onefor the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	KidumMultimediaLtd.	62	12/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball:Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
Adrenix	Action	DigitalDialect	41	09/98
Alien Earth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Big Brother - The Game	Geschicklichkeit	LostBoys	10	06/00
Die Original Moorhuhnjagd	Action	Phenomedia	-	07/00
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
DieRacheder Sumpfhühner2	Action	KochMedia	10	12/00
Disney's verrückteSpielesammlung	Action	DisneyInteractive	38	06/00
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Hugo8	Action	ITE Media	15	01/01
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
KillerLoop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Menin Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Moorhuhn2	Action	Phenomedia	13	11/00
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PlaneCrazy	Rennspiel	Inner WorkingsLtd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Pulleralarm	Geschicklichkeit	Westka	25	01/01
Road Wars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest ofthe Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Superball	Arcade-Action	Software2000	9	01/01
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
TinyTiger	Jump & Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist3	Panzersimulation	Novalogic	81	12/99
B-17Flying Fortress	Flugsimulation	Wayward Design	87	01/01
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Combat Flight Simulator2	Flugsimulation	Microsoft	86	12/00
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	Volition Inc	86	08/98
Crimson Skies	Flugsimulation	ZipperInteractive	83	11/00
FlightSimulator2000	ZivileFlugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	Microprose	85	05/00
M1 Tank Platoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MechWarrior4: Vengeance	Kampfroboter-Simulation	FASA Interactive	85	01/01
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
Total Air War	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	89	05/99
ArmoredFist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
Euro an Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc.	70	05/99
F-16 MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Lightning3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52TeamAlligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
Starfleet Academy Mission-CD(Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension (Z)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	PixelMultimedia	72	12/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
F-22Air Dominance Fighter	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	01/98
Flight Simulator98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Unlimited2	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	66	03/98
FlightUnlimited3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
IsraeliAir Force	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-War SpecialEdition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Jet Fighter4	Flugsimulation	MissionStudios	56	01/01
Klingon Academy	Weltraum-Action	14 Degrees East	69	09/00
Nations WWII FighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
PanzerCommander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Search andRescue2	Flugsimulation	InteractiveVision	57	10/00
Silent Hunter CommanderEdition	U-Boot-Simulation	AeonElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun: Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wing vs.TIE Fighter: Balanceof Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
FighterSquadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Jagdverband44	Flugsimulation	Hammer Techn.	13	11/00
LuftwaffeCommander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Pacific Warriors	Action-Simulation	Swing!	45	12/00
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
ProPilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECCInternational Corp.	52	04/98
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA'99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich '98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
GrandPrix Legends	FormelI-Simulation	Papyrus	92	11/98
Links2001	Sportspiel	Microsoft	90	01/01
NBALive 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBALive'99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
Needfor Speed: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 2001	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	12/00
NHL '99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
ColinMcRae Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	10/98
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	87	01/01
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
F1 RacingSimulation	Formel-1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA2001	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/01
FIFA 98:Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
GrandPrix3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
KaferTotal	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS '99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL2001	Sportsimulation	EA Sports	87	12/00
Madden NFL '99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Mercedes-Benz Truck Racing	Rennsimulation	Synetic	82	11/00
Midtown Madness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
MotocrossMadness2	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	84	08/00
N.I.C.E.2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive'98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need forSpeed3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
ProRally 2001	Rennspiel	UbiSoft	86	01/01
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
RallyChampionship Edition 2000	Rally-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rally-Simulation	DigitalIllusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
SegaRally2	Rally-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike2001	Rennsimulation	EA Sports	87	12/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods'99	Golfsimulation	EASports	87	11/98
TonyHawk's ProSkaler	Sportspiel	Neversoft	84	01/01
Actualce Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
ActuaPool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
BundesligaStars 2000	Fußball-Simulation	EASports	78	09/99
Bundesliga Stars2001	Sportspiel	EA Sports	75	11/00
CastrolHonda SuperbikeWorld Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
DemolitionRacer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die24 Stunden vonLe Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf '99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 WorldGrandPrix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Formel Eins99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Insane	Rennspiel	Invictus	79	12/00
JackNicklaus Golf:GoldenBaer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
JeffGordonRacing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
MaddenNFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
MaddenNFL '98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Midtown Madness2	Rennspiel	Angel Studios	78	12/00
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
MotocrossMadness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
MTVSportsSkateboarding	Sportspiel	THQ	78	12/00
N.I.C.E.2:Tuneup (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
OfficialFormula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
PGA Championship Golf2000	Sportspiel	Sierra Sports	78	10/00
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
RedlineRacer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention toDetail	74	04/99
RollcageStage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	InteractiveEntertainment	72	07/00
Sydney2000	Sportspiel	Eidos	71	10/00
TigerWoods2000	Golfsimulation	RainbowStudios	77	07/00
TOCA2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCATouringCar Championship	Rennsimulation	Codemasters	65	01/98
UEFAChampionsLeague	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampionsLeague 99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
4x4 Evolution	Rennspiel	TerminalReality	67	01/01
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
ActuaSoccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
AndrettiRacing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
AutobahnRaser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
BaseballEdition 2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
BleifußOff-Road	Rennspiel	Clever's	69	01/01
Bleifuß Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Carmageddon: TDR 2000	Rennspiel	TorusGames	66	11/00
Castrol Honda Superbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
Dirt Track Racing: Europe	Rennspiel	Ratbag	62	01/01
DirtTrackRacing:SprintCars	Rennspiel	Ratbag	62	01/01
DSFFootball	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFUltimateGolf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
FordRacing	Rennspiel	EliteSystems	62	02/00
GrandPrix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Jack NicklausGolf5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
MicrosoftGolf99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster TruckMadness2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Motocross Mania	Rennspiel	Deibus	58	01/01
NASCAR Racing1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCARRacing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction'98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Inside Drive2000	Basketball-Simulation	High VoltageSoftware	67	10/99
Need for Speed2 SpecialEdition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
PowerboatRacing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
PumaStreet Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
RenegadeRacers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
RolandGarros2000	Tennis-Simulation	Cryo Interactive	66	08/00
SegaTouringCar Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
SensibleSoccerWM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
SuzukiAlstareExtremeRacing	Motorrad-Rennspiel	Criterion Studios	69	07/00
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	SouthPeakInteractive	57	09/00
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play'99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
VirtualPool2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
V-Rally 2: Expert Edition	Rennspiel	Eden	68	12/00
WorldLeagueSoccer98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
ActuaGolf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
AutobahnRaser3	Rennspiel	Davilex	41	01/01
Baseball3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! Software	58	09/98
BossRally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSF AllStar Tennis2000	Tennis-Simulation	AquaPacific	24	09/00
DSFFootball'98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
Fußball2000	Sportspiel	Swing!	28	12/00
Game, Net& Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
Golden Goal'98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hot Wheels -Stunt Driver	Rennspiel	Semi Logic	43	09/00
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
NascarRevolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
NFLBlitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProBodyboarding	Sportspiel	Swing!	23	12/00
Roland Garros French Open - Paris1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
SilkoleneHonda SupercrossGP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCCEntertainment	34	03/00

Sparoptionen

Aktuelle Billig-Angebote

Game-Hits 1

Entwickler: Verschiedene
Anbieter: NBG
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Andere Sammlungen bieten zum gleichen Preis Hochkarätigeres.
Test: -
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Enthält: *Call to Power, GP 500, King's Quest 8, M1 Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, MechWarrior 3, Flying Saucer, Spirit of Speed, X-Com: Apocalypse.*

Game-Hits 2

Entwickler: Verschiedene
Anbieter: NBG
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Wie für Game-Hits 1 gilt: Bessere Kollektionen kosten gleich wenig Geld.
Test: -
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Enthält: *Interstate 82, Lords of Magic, Asteroids, Fighter Squadron, Heavy Gear 2, Heretic 2, Industriegigant Gold, Genetic Evolution, Piraten, Police Quest: SWAT 2.*

Descent (Venture Pack)

Entwickler: Outrage
Anbieter: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Alle drei Teile der legendären Höhlenhatz plus Zusatzpaket.
Test: PC Games 8/99, 80%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: *Descent* war das erste „echte" 3D-Spiel: Per Gleiter jetten Sie durch enge Minenschächte, zerstören Roboter und wirbeln dabei in 360 Grad in alle Richtungen.

Battlezone 2 (Good Buy)

Entwickler: Activision
Anbieter: Activision
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Ist erst im Weihnachtsgeschäft des letzten Jahres erschienen.
Test: PC Games 12/99, 86%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Action- und Strategie-Elemente in einer einzigartigen Mischung: Per Raumschiff durchs All und über Planetenoberflächen, zu Fuß gegen fiese Truppen.

Interstate 82 (Good Buy)

Entwickler: Activision
Anbieter: Activision
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Originalen nachgebaute Fahrzeuge im Spiel; realistische Fahrmodelle.
Test: PC Games 01/00, 76%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die *Miami Vice*-Zeit am PC aufleben lassen: In protzigen 80er-Jahre-Schlitten über Strandstraßen gleiten, die Pistole im Halfter, und Feinde ärgern – sehr schön.

Großeinkauf

EA mit neuen Preisschlagern

NBA Live '99

PC CD-ROM

Entwickler: EA Sports
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Wurde bis heute nur vom moderneren Nachfolger übertroffen.
Test PC Games 01/99, 93%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die opulente Grafik war nur auf den ersten Blick der größte Pluspunkt: Dahinter steckt eine großartige Basketball-Simulation mit enormer taktischer Tiefe.

NHL '99

PC CD-ROM

Entwickler: EA Sports
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: War lange die Referenz. Inzwischen auf dem Thron: *NHL 2001.*
Test PC Games 12/98, 94%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Harte Cracks prallen aufeinander; ihre Kufen ziehen tiefe Rillen, der Puck wird in atemberaubenden Kombinationen bis ins Tor gespielt: Erleben Sie Eishockey hautnah!

Alpha Centauri

PC CD-ROM

Entwickler: Firaxis
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Vom Schöpfer des legendären Civilization persönlich: Sid Meier.
Test: PC Games 03/99, 89%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Geniales Rundenstrategie-Spiel über die Geschichte, den Aufbau und Erhalt verschiedener Sci-Fi-Zivilisationen. Leider ist der Zusatz-Alien Crossfire nicht inklusive.

Croc

PC CD-ROM

Entwickler: Argonaut
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Der für Kinder sehr empfehlenswerte Nachfolger erschien im letzten Jahr.
Test: PC Games 03/98, 86%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Etwas angegrautes, aber immer noch spaßiges Jump & Run im Zeichentrickstil. Ein kleines Krokodil muss haarsträubende Abenteuer bestehen.

SimCopter

PC CD-ROM

Entwickler: Maxis
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Eigene *SimCity 2000*-Städte integrierbar. Eher Gag als Simulation.
Test: PC Games 12/99, 88%
Preis-Leistung: Mangelhaft

Allgemeines: Die Idee ist genial: Erst eigene *Sim*-Städte aufbauen, dann per Helikopter in 3D um Verkehr und Krankentransporte kümmern. Leider ist die Grafik völlig veraltet.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODAOff-RoadRacing	Rally-Simulation	Papyrus	60	02/98
StreetLuge Racing	Rennspiel	FusionInteractive	38	06/00
StrongmanCompetition	Sportspiel	Cat DaddyGames	19	06/00
Super Taxi Driver	Rennspiel	Aludra	32	01/01
TestDrive4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	PitbullSyndicate	43	02/99
TestDrive5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
TestDrive6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test DriveOff-Road 3	Rennspiel	PitbullSyndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	CartsEntertainment	45	07/99
UEFAChampions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** – z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** – z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** – z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** – z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** – z. B. Anstoß 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** – z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** – z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno1602: Erschaffung einerneuenWelt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Callto Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag derEhre(Z)	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Die Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
DieSims:Das volle Leben	Strategie	Maxis	90	10/00
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth21502.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
JaggedAlliance2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires 2: The Conquerors	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	86	10/00
Ageof Empires: DerAufstieg Roms(Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	TriumphStudios	80	01/00
Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	Westwood	81	11/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire(Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno1602:NeueInseln,neue Abenteuer(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Callto Power 2	Rundenstrategie	Activision	89	01/01
Catan - Die ersteInsel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer3: Feuersturm (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3:TiberianSun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	KünstlichesLeben	Cyberlife	81	01/00
Cultures	Aufbaustrategie	Funatics	86	10/00
DarkReign2	Echtzeitstrategie	PandemicStudios	82	08/00
DerIndustrie-Gigant ExpansionSet (Z)	Aufbaustrategie	JooWood	81	12/97
Der Industrie-GigantGold	Aufbaustrategie	JooWood	81	08/98
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JooWood	81	04/00
DerVerkehrsgigantGold-Edition	Aufbauspiel	JooWood	81	11/00
DieSiedler3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (2)	Aufbaustrategie	BlueByte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (2)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
DieVölker	Aufbaustrategie	JooWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JooWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
DungeonKeeper:Deeper Dungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
GroundControl	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Herrscher des Olymp: Zeus	Aufbaustrategie	Impression Games	81	12/00
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Homeworld:Cataclysm	Echtzeitstrategie	Barking Dog Studios	82	11/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	DigitalReality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack(Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	Heart-Line	85	12/00
Kurt - DerFußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
LemmingsRevolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lordsol Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
PanzerGeneral 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra (Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous3:The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous3: UnentdeckteWelten(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon:Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	10/00
Sacrifice	3D-Echtzeitstrategie	Shiny Entertainment	83	01/01
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek:Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: BroodWar(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
SuddenStrike	Echtzeitstrategie	Fireglow	84	11/00
TheMoon Project	Echtzeitstrategie	TopWare	89	11/00
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: FirstClass(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation:Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Battle Isle - Der AndosiaKonflikt	Rundenstrategie	Blue Byte	75	01/01
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: Fantasy Worlds(Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test ofTime	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
DarkReign ExpansionSet(Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion:StormoverGIFT3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	1/98
EuropeanWars:Cossacks	Echtzeitstrategie	GSCGameworld	77	12/00
Frontschweine	Strategie	Infogrames	70	01/01
Gangsters:OrganisiertesVerbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Gunlok	Echtzeit-Taktik	Rebellion	75	01/01
Heroesol Might & Magic: Shadow of Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
HeroesofMightandMagic3: Armageddon's Blade(Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
Jagged Alliance 2 - Unfinished Business	Rundenstrategie	SirTech	79	01/01
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
LegoRock Raiders	Aufbaustrategie	DataDesignInteractive	72	03/00
Lords OfMagic SpecialEdition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	AcclaimStudios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PanzerGeneral: UnternehmenBarbarossa	Rundenstrategie	SSI	79	10/00
PizzaConnection2	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	12/00
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate MissionCD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	11/99
PremierManager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The secondCentury(Z)	Aufbaustrategie	Take2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
SevenKingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Sheep	Geschicklichkeit	Minds Eye	71	01/01
Shogun: TotalWar	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier'sGettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
StarshipTroopers	Echtzeit-Taktik	Bluetongue	70	01/01

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
SubmarineTitans	Echtzeitstrategie	Ellipse	74	11/00
Swing Plus	Denkspiel	Software2000	75	09/99
TA:Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - DieInvasion	Echtzeitstrategie	Planet4	76	02/00
ThemePark World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
TotalAnnihilation:CoreOffensive(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
UrbanAssault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	StrategicStudies Group	73	09/00
Warzone2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
Youdon'tknowJack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't knowJack3	Quizspiel	Berkley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
AkteEuropa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
ArmorCommand	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Menin Space	Echtzeittaktik	3DOStudios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battleof Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: BullRun	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 2001	Fußballmanager	EASports	69	11/00
Bundesliga '99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	67	12/98
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat 2	Taktik	AtomicGames	58	12/00
CloseCombat:Die BrückevonArnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
CorpWars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
DarkColony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
DarkColony: CouncilWars(Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DemonWorld2	Strategie	Ikarion Software	69	01/01
DSFFußballmanager'98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
DunkleManöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
EasternFront	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
FieldsofFire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane'sCombatSimulation	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz6	Schach	ChessBase	62	02/00
GeneticEvolution	Echtzeitstrategie	EgmontInteractive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus 2	Rundenstrategie	TheLearningCompany	70	05/99
Imperiumder Ameisen	Echtzeitstrategie	HavasInteractive	62	10/00
Ka'Roo	Geschicklichkeit	Swing!	51	10/00
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure SuitLarry's Casino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic:TheGathering - Duelsof Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
MahJongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Netstorm: Islands atWar	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
Northvs.South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost2: DividedDestiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
PerryRhodan: OperationEastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'nsQuest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
PlayerManager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - NotreDamede Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Railroad Tycoon2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Reach forthe Stars	Strategie	SSG	52	12/00
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands:Die HerrschaftderClans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
RisingSun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
RivalRealms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
ScotlandYard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
ShanghaiDynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCi	52	12/98
SportsTV:Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
StarTrek:Birthof the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Trek:NewWorlds	Echtzeitstrategie	14DegreesEast	58	12/00
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars:Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
SteelPanthers3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
TheOutforce	Echtzeitstrategie	PanInteractive	69	11/00
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
TotalAnnihilation:Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
TwistedMind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	CryoInteractive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unterschwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Venezia	Wirtschaftssimulation	Cryo Networks	62	10/00
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGMInteractive	69	09/98
Warhammer 40K: Ritesof War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	ElectronicArts	73	04/98
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set(Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
AncientConquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Anpfiff: DerRTL-Fußballmanager	Fußballmanager	Silver Style	21	12/00
Battleship	Strategie	Hasbro	32	12/00
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
BusinessTycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Deo Gratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
DerPlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
EuroLeague Football	Fußball-Manager	Dinamic	45	01/01
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Operational Artof War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
PandorasBox	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky andthe Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
PuzzleTrouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ranTrainer3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Shadow Watch	Strategie	Red Storm Entertainment	45	04/00
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS ModernGames	48	04/98
SquadLeader	Strategie	RandomGames	31	01/01
StarshipSoldiers	Echtzeittaktik	SiliconDreams	49	06/00
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Soundkarten

Creative Labs	SBLive!Player1024	01/00	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire1024	10/00	DM 120,-	85%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	Monster SoundMX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG		DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	DM80,-	79%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM99,-	79%

Grafikkarten

Asus	AGP-V7700 Deluxe	10/00	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet IIGTS64MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet IIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2 GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM750,-	86%
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM620,-	84%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM 680,-	84%
Elsa	ErazorX2	02/00	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster AnnihilatorPro	02/00	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	82%
Elsa	ErazorX	01/00	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64Pure	06/00	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM1500,-	80%
Ati	RageFuryMAXX	03/00	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 UltraDeluxe	09/99	DM 520,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM480,-	72%
Diamond/S3	Viper II2200	04/00	DM 370,-	72%
Guillemot	MaxiGamerXentor32	08/99	DM 479,-	72%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM389,-	71%
3dfx	Voodoo 3 3000 AGP	06/99	DM329,-	71%
3dfx	Voodoo 3 3000PCI	02/00	DM329,-	71%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM399,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%
3dfx	Voodoo 32000	08/99	DM 229,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3DStick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan ExtremeDigital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM 190,-	79%
Genius	MaxFighterF-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM99,-	74%
Boeder	CrossCheck USB	10/00	DM 70,-	74%
Fanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	Speed LinkMK27	07/00	DM40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SW ForceFeedback Pro	11/97	DM239,-	86%
Logitech	WingManForce	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	JetLeaderForce Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM199,-	80%

Gamepads

Microsoft	GamePadPro	11/99	DM89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	Award,82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	DM 49,-	Award,80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM99,-	78%
InterAct	HammerHeadDigital	02/00	DM89,-	78%
Microsoft	SWGamepad	02/98	DM69,-	78%
Genius	MaxFireDigital Force	03/00	DM70,-	77%
Zykon	Virtual Twister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePad Cobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM89,-	74%
Microsoft	SWP&P GamePad	07/00	DM45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	FormulaPro Digital	07/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SWPrecisionRacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100Racing Wheel	12/99	DM129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SWFFWheelUSB	10/00	DM 300,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	82%*
Logitech	WingManFormula Force	02/99	DM 299,-	78%*
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	69%*

Spielemäuse

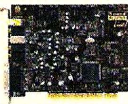
Microsoft	IntelliMouseExplorer	11/99	DM 120,-	86%
Karna	RazerBoomslang2000	06/00	DM199,-	83%
Logitech	MouseMan WheelOptical	-	DM 100,-	82%
Microsoft	IntelliMousewith IntelliEye	06/00	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouseOptical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM 70,-	80%
Logitech	Force-Feedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WMGaming Mouse	06/00	DM79,-	78%
Genius	KYE NetScroll Optical	06/00	DM 100,-	77%

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet.

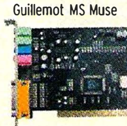
Kauftipps der Redaktion

Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot MS Muse

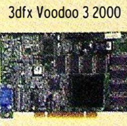


Grafikkarten

Referenz
Asus AGP-V7700 Deluxe



Preistipp
3dfx Voodoo 3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro

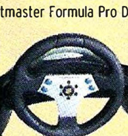


Preistipp
Creative GamePad Cobra

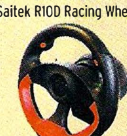


Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital



Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel USB

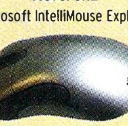


Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel

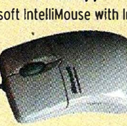


Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotlines

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	(089) 25 00 00
3dfx	www.europe.3dfx.com	(01805) 17 76 17
Abit	www.abit.nl/german	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor)
Acer	www.acer.de	(0800) 2 24 49 99
Act Labs	www.actlab.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	(089) 4 56 40 60
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
AOpen	www.aopencom.de	(01805) 55 91 91
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
ATI Technologies	www.ati.com	(089) 66 51 50
A-Trend	www.a-trend.com	(0031) 2 43 78 88 09
AVM	www.avm.de	(030) 3 97 60
Aztech Labs	www.aztech.de	(06145) 95 25
Boeder	www.boeder.de	(06196) 90 36 00
Brother	www.brother.de	(01805) 00 24 90
Canon	www.canon.de	(02151) 34 95 55
CH Products	www.chproducts.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	(01803) 22 12 21
Creative	www.creative.com	(0130) 81 51 01
Cyrix	www.cyrix.com	(0130) 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	(06033) 9 69 10
Dell	www.dell.de	(01805) 22 44 65
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 11
Diamond/S3	www.diamondmm.de	(08151) 26 63 30
Eizo	www.eizo.de	(02153) 73 30
Elsa	www.elsa.de	(0241) 60 60
Endor Fanatec	www.endor.de	(0871) 9 22 10
Epox	www.elito-epox.de	(09241) 9 9170
Epson	www.epson.de	(01805) 23 41 50
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Fujitsu-Siemens	www.fujitsu-siemens.de	(0821) 80 40
Fujitsu	www.fujitsu.de	(089) 32 37 80
Gateway 2000	www.gateway2000.de	(0800) 1 82 52 65
Genius	www.kye.de	(02173) 97 43 21
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 25 33 04 10
Guillemot	www.guillemot.de	(09122) 88 60
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	Reiner Onlineshop
Hauppauge	www.hauppauge.de	(02161) 69 48 80
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	(0180) 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.)
Hitachi	www.hitachi-eu.com	(0211) 5 28 30
Hoontech	www.hoontech.com	(07152) 39 88 80
Hyundai Electronics	monitor.hei.co.kr	(06142) 92 12 73
IBM	www.ibm.de	(01803) 31 32 33
Iiyama	www.iiyama.de	(0800) 1 00 34 35
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	(01805) 12 51 33
Iomega	www.iomega.com	(0130) 82 94 46
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	(0800) 1 87 18 77
Labtec	www.labtec.com	(0811) 99 71 30
Lexmark	www.lexmark.de	(0800) 5 39 62 75
LG Electronics	www.lge.de	(021) 54 49 20
Logitech	www.logitech.de	(089) 89 46 70
Matrox	www.matrox.de	(089) 6 14 47 40
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	(02365) 95 20
Maxtor	www.maxtor.com	(089) 9 62 41 90
Microsoft	www.microsoft.de	(089) 3 17 60
Miro Displays	www.miro.de	(06102) 3 66 70
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	(02102) 48 67 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	(02131) 9 25 50
Motorola	www.motorola.de	(0611) 3 61 10
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
NEC	www.necd.de	(089) 96 27 40
Nvidia	www.nvidia.com	(001408) 6 15 25 00
Oki	www.oki.de	(0211) 5 26 60
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	(0521) 9 69 62 00
Pearl	www.pearl.de	(07631) 36 00
Philips	www.philips.de	(01805) 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	(02154) 91 30
Plextor	www.plextor.com	(00322) 7 25 55 22
QDI Legend	www.qdi.nl/german	(040) 61 13 53 16
QMS	www.qms-gmbh.de	(089) 6 30 26 70
Quantum	www.quantum.com	(069) 9 50 76 70
Quickshot	www.quickshot.com	(04181) 88 92 (Verkosoft)
Saitek	www.saitek.de	(089) 5 46 75 70
Samsung	www.samsung.de	(01805) 12 12 13
Seagate	www.seagate.de	(089) 14 30 50 00
Shuttle	www.spacewalker.com/german	(04121) 47 66
Sony	www.sony.de	(069) 13 88 80
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
Targa (Actebis)	www.targa.de	(01805) 82 74 27
Taxan	www.taxan.de	(0201) 7 99 04 00
Tekram	www.tekram.de	(02102) 3 02 80
Teles	www.teles.de	(030) 3 99 28 00
TerraTec	www.terratec.de	(02157) 8 17 90
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	(09122) 88 60
Trust	www.trust.com	(0800) 0 08 78 78
VIA Tech	www.viatech.com	-
VideoLogic	www.videologic.com	(06103) 9 34 70
Viewsonic	www.viewsonic.de	(02154) 9 18 80
Western Digital	www.westerndigital.com	(089) 9 22 00 60
Wortmann Terra	www.wortmann.de	(05744) 94 40
Yamaha	www.yamaha.de	(04101) 30 30
Zykon	www.zykon.com	(06162) 91 40 72
Zyxel	www.zyxel.de	(01805) 21 32 47

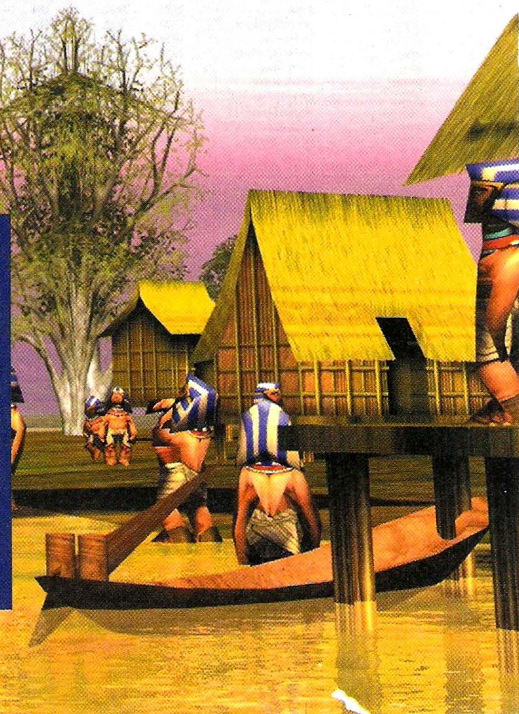
Die Prämien-

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



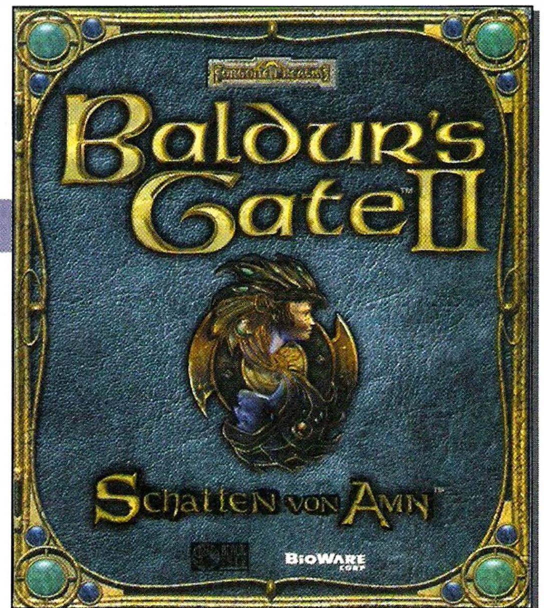
Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM

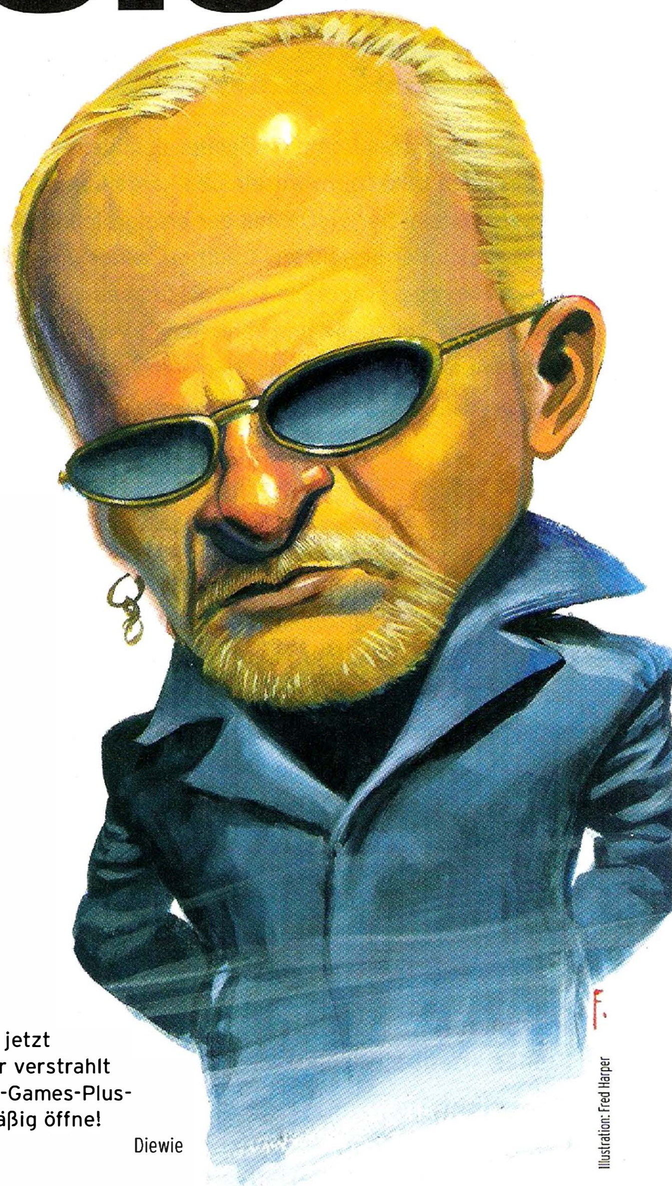


Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

Rossis Rumpelkammer


Illustration: Fred Harper

Vor kurzem war es wieder so weit und ihr solltet die schlimmsten Auswirkungen dieser alljährlichen Katastrophe überstanden haben. Vergiftungserscheinungen und Brandwunden sind nur noch vereinzelt auszumachen. Aber wie kafkaesk: Man hat es eigentlich nie überstanden, weil es jedes Jahr wiederkommt. Genau, ich rede von Silvester. Ich hasse Silvester. Ich kann mir auch nicht vorstellen, wie es jemand mögen kann. Gnadenlos am 31. Dezember jeden Jahres (meist gegen 22 Uhr – in besonders grausamen Fällen schon früher!), beginnt jenes Drama, dass allgemein verharmlosend als Silvesterparty bezeichnet wird. Tonnen von Nahrung werden zusammengescharrt und eine Alkoholmenge angesammelt, als ob man einen mittleren Wikingerstamm betäuben wollte.

Wie man das neue Jahr fröhlich beginnt, erfahrt ihr auf Seite 204

Bin ich verstrahlt?

fragt uns Diewie

ERLEUCHTUNG

Sers Rossi!

Ich bin ein treuer PC-Games-Plus-Leser. In der PC Games Plus ist die CD 2 ja in einer Papierhülle vor die erste Seite geklebt. Immer wenn ich diese Papierhülle öffne, gibt der Kleber UV-Licht ab oder so. Ich finde das sehr faszinierend und schalte deshalb immer das Licht aus, um das UV-Licht besser zu sehen. Aber ich habe jetzt sehr viel Angst, dass ich Hautkrebs oder so etwas bekomme, wenn ich die Hülle öffne, weil ja UV-Licht so gefährlich ist. Und jetzt frage ich mich, ob ich jetzt sterben werde oder verstrahlt bin, weil ich die PC-Games-Plus-CD-2-Hülle regelmäßig öffne!

Diewie

Wir sind sehr stolz auf diesen Effekt, der leider bisher viel zu wenig beachtet wurde, weil – aus schier unverständlichen Gründen – unsere Leser die CD nie in absoluter Dunkelheit auspacken. Nur so kommt dieser Effekt, hervorgerufen von drei verschiedenen Chemikalien und zwei oszillierenden Kristallen, zur Geltung. Aber ich kann dich beruhigen. Die hierbei abgegebene Strahlenmenge ist relativ gering (sie entspricht ungefähr der eines brünftigen Glühwürmchens) und kann als nahezu harmlos angesehen werden. Allzu ängstlichen Naturen empfehle ich einen Schutzanzug beim Öffnen der CD zu tragen, der gegen ein lächerlich geringes Entgeld bei mir bestellt werden kann. Sollte jemand diesen Effekt in großem Maßstab nutzen wollen (als originelle Lightshow) bieten wir gesonderte Konditionen bei der Abnahme von mehr als 10.000 CD-Hüllen. Für alle Nicht-PC-Games-Plus-Leser können wir Entwarnung geben: Die brandneuen CD- und DVD-Hüllen aus Pappe sind definitiv strahlungsarm, ohne Hormone aufgezogen worden und beißen auch nicht. Wie man diese hochtechnischen Wunderwerke bedient, steht auf Seite 5.

HÖHENFLUG

Hi, wir sind ein paar Freunde und wir wollen gerne ein Spiel programmieren.

1. Welche Programme braucht man, um ein Spiel zu programmieren? (z. B. Age of Empires, *Tomb Raider*, *Commandos* ...)

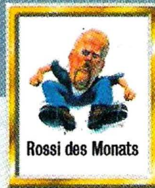
2. Wie kann man das Spiel dann vermarkten? (Verkaufen, usw.)

Danke im Voraus, eure treuen Leser.
TOM & MANUEL

Die Programme, die Ihr dafür braucht, sollten kein Problem darstellen. Ein paar Compiler, einige Render-Programme und ein gutes Grafikprogramm könnten für den Anfang durchaus ausreichend sein. Schwierig wird es erst, wenn ihr versucht, 10 bis 20 Programmierer, ein paar Grafiker und Leveldesigner anzuheuern, die ein bis zwei Jahre damit beschäftigt sein werden, ein Spiel zu machen, dass AOE auch nur annähernd das Wasser reichen kann. Habt ihr es dann geschafft, braucht ihr nur noch ein paar Millionen Mark für eine Werbekampagne, da das Spiel ja bekannt werden muss, um seine Kosten wieder einzufahren. Setzt eure Ziele niedriger an! Warum programmiert ihr nicht erst mal ein brauchbares Text-Adventure, für das QBasic durchaus ausreichend ist?

Wir wollen ein Spiel programmieren drohen Tom und Manuel

Stiftung Rossitest


Rossi des Monats

99 Online Spiele für Kids

Liebe Oma, natürlich kennst du nicht die Firma „Sybex", aber solltest du in nächster Zeit deinen Enkeln eine Freude bereiten wollten, solltest du sicherheitshalber einen weiten Bogen um deren Produkte machen. Die wollen dir nämlich gerade *99 Online Spiele für Kids* verkaufen. Ist das nicht toll, eine CD mit so vielen Spielen - und dazu alle für die lieben Kleinen geeignet. Pustekuchen, liebe Oma - die verhökern hier nicht die Spiele, sondern nur die Links zu den Spielen! Wenn es Nudeln wären, würde man hier von Mogelpackung sprechen. Die CD enthält dann auch die stolze Menge von 2 MB Daten. Mit etwas Mühe hätte es zwar auch auf eine Diskette gepasst, aber das sieht nicht so toll im Regal aus. Die Oberfläche wäre für ein Freewareprogramm recht nett - bei einem professionellen Produkt wirkt es schon fast ein wenig peinlich. Die Spiele sind allesamt alte Kamellen - so hilfreich die Beschreibung auch gemeint war, so überflüssig ist sie in den meisten Fällen. Aber irgendwie muss man ja den Preis von DM 14.95 rechtfertigen, was in diesem Fall allerdings nur mäßig gelungen ist. Jungs - warnt eure Omas vor diesem Programm. Ihr selber würdet es ja eh nie kaufen.



NEIN – diese Kids lachen nicht fröhlich, diese Gesichter sind schmerzverzerrt!

Link Details bearbeiten

Linkname:	Live Backgammon		Hilfe
Link:	http://www.livebackgammon.de/	Öffnen	
Hauptkategorie:	Brettspiele	Letztes Update: 6.8.2000	
Unterkategorie:	Multiplayer, Online	Letzter Check:	
Text:	Willkommen auf den Webseiten von LiveBackgammon! Hier kannst du das Brettspiel Backgammon erlernen und gegen menschliche Spieler antreten. Das geht ganz einfach: einloggen (Namen angeben), auf "Ich spiele mit" klicken, und	Inhalt 5/5 Optik 4/5 Geschwindigkeit 3/5	
Kommentar			

Übernehmen | Schliessen

IST DAS ALLES? Mehr kommt wirklich nicht. Da könnt Ihr klicken so viel ihr wollt. Das traurige Ergebnis, das nach dem Einlegen der CD auf dem Bildschirm prangt, ist eine echte Mogelpackung.

KRITIK

Hallo.

Mir fällt seit geraumer Zeit auf, dass diverse Computerfirmen nur noch des Geldes wegen produzieren und nicht mehr aus dem Grund, Spieler mit ihrem Produkt zu beeindrucken. Es gibt dazu einige Beispiele. Da wären Westwood (*C&C*), Infogrames (*Die Völker*), Blue Byte (*Die Siedler*) und das aktuellste Beispiel kommt wieder von Infogrames und heißt *Desperados.* Diese Firmen betreiben gelinde gesagt Kundenverarschung. Als Westwood damals (1995?) *C&C 1* herausbrachte, war das Spiel revolutionär, doch anstatt dass man das Spiel verbessert, bringt man einen Teil nach dem anderen heraus. Was Westwood dort fabriziert hat, ist reine Geldgier. Genau das Gleiche gilt auch für *Die Siedler*. Auch hier baut man auf einen großen Namen, um ein mittelmäßiges Produkt (*Siedler 3*) zu verkaufen. *Desperados*, das wirklich haargenau mit *Commandos* übereinstimmt, ist fast schon eine Frechheit. Da hilft es auch nichts mehr, dass es sich bei Infogrames Superklon um den Wilden Westen handelt. Das Schlimmste an der Sache ist jedoch, dass ihr dieses Spiel auch noch zu Tode lobt. Ich kann nicht verstehen, warum ihr nicht Manns genug seid, das Spiel mal an den Pranger zu stellen und klipp und klar zu sagen, dass es sich hierbei eigentlich nicht um eine Eigenproduktion von Infogrames handelt, sondern um *Commandos* mit anderem Namen.

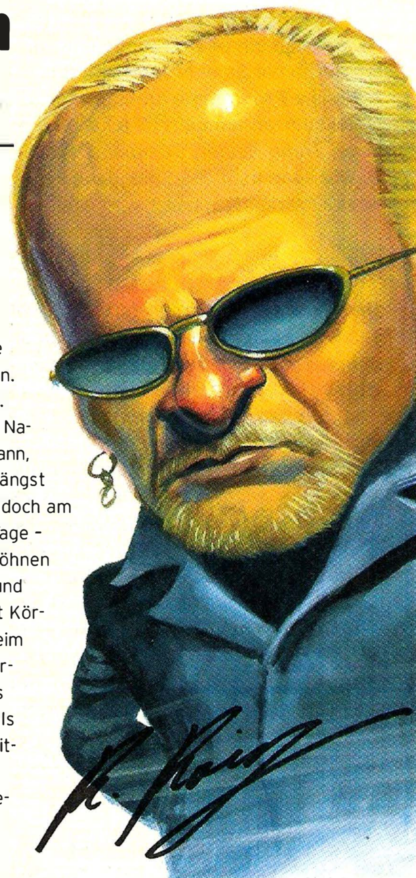
gez. Thomas

Man kann es doch den Firmen nicht ernsthaft vorwerfen, dass sie nicht wegen Ruhm und Ehre Spiele produzieren, sondern um Geld zu verdienen. Immerhin bestehen solche Firmen aus sehr vielen Personen, die alle Familie haben, Miete zahlen müssen und essen wollen. Die Computerspiele-Industrie ist eine Branche wie alle anderen auch. Die Themen sind zudem noch arg begrenzt und nicht nur hier ist es üblich, an einen Erfolg mit einem zweiten Teil anzuknüpfen – das tut Hollywood auch, und noch dazu sehr erfolgreich. Wenn der Kunde so etwas nicht möchte, würde er ja kaum für den zweiten Teil eines Spieles/Films Geld ausgeben. In der Praxis sieht es aber so aus, dass gerade diese Fortsetzungen erfolgreich sind. Ich verstehe deine Einwände generell nicht. Zu Zeiten, in denen der C64

eine High-End-Maschine war, mag es vereinzelt noch Idealismus in der Szene gegeben haben, wie du ihn schmerzlich vermisst. Aber wir wollten immer aufwendigere Spiele, tollere Sounds und realistischere Grafiken. Sehr schnell war das nicht mehr von ein paar Idealisten zu bewerkstelligen und es mussten zusätzlich Grafiker etc. eingestellt werden. Spätestens an diesem Tag war es aus mit deinem Idealismus und aus der ehemaligen Szene wurde eine ganz normale Branche. Sich jetzt darüber aufzuregen, ist in etwa so, als würde man jetzt über die Einführung der Farbfilms, der die kleinen Studios verschwinden ließ, lamentieren. Und: Desperados besitzt genügend Eigenständigkeit – lies einfach noch mal unsere Vorschau aufmerksam durch!

Rainers Einsichten

Der Jahreswechsel bringt Kummer und Sorgen, wenn die Feierlichkeiten falsch geplant waren.



Fortsetzung von Seite 202

Und ich rede hier nur von den Feiern im kleinen Kreis! Kaum hat man die schaurige Stätte der künftigen, unausweichlichen Ereignisse betreten, wird man mit einer Art Fröhlichkeit überhäuft, die man sonst nur bei Insassen geschlossener Anstalten erwartet. Bis zu diesem Zeitpunkt wäre ja alles nur halb so schlimm. Die Dialoge und das Essen sind meist relativ schmerzfrei zu ertragen. Mit fortschreitender Stunde wächst jedoch meine Panik. Kurz vor Null Uhr muss alles entgleisen, das liegt in der Natur der Sache. Dass Zivilisation ein dünner Firnis sein kann, der in Alkohol löslich ist, hat man zu diesem Zeitpunkt längst erkannt. Furcht vor sozialer Diffamierung hindert uns jedoch am rechtzeitigen Rückzug. Die Sekunden dehnen sich wie Tage – und irgendwann wird es Mitternacht. Kirchenglocken dröhnen (die Musik vorher war meist weder besser noch leiser) und wildfremde Menschen sehen sich gezwungen, ungefragt Körperkontakt aufzudrängen. Meine Warnung, ich würde beim ersten Küsschen zuschlagen, wurde als humorige Bemerkung ausgelegt. Umso größer war die Überraschung, als schmerzhaft fest gestellt wurde, dass dies keineswegs als Scherz gemeint war. Garantiert tritt dann immer der Zeitpunkt ein, an dem der Sprengstoff geholt und auf die Straße gekarrt wird. Alkoholisierte Männer und explodierende Dinge sollte man niemals zusammenbringen. Das ist eigentlich jedem klar, aber immer zu Silvester versagt da unser Selbsterhaltungstrieb. Ich empfehle die Motorradklamotten (inkl. Helm natürlich, es sei denn, ihr legt keinen Wert auf ein zweites Auge) zu tragen, da Leder relativ feuerfest ist. Nun sollte man nur noch eine drohende Körperhaltung einnehmen. So schafft man Distanz und die schlimmsten Explosionen ereignen sich an fremden Köperteilen. Sollte man selbst das noch unverletzt überstanden haben, kann man sich schon auf die Heimfahrt freuen, in der sicheren Gewissheit die Strasse mit hunderten von potenziellen Alkoholtoten hinter Lenkrädern teilen zu dürfen.

GEDANKENKRAFT

Hallo!

ich bräuchte mal euer Fachwissen: ich sah letztens einen Bericht über die Diagnose von Gehirnkrankheiten und ähnlichem. Dabei wurde ein Gerät genutzt, eine Art Helm mit Sensoren an der Innenseite, mit

Ich kann euch nicht verstehen wirft uns Thomas vor

dem der Patient nur durch Gedankenkraft einfache Fragen mit ja/nein beantworten musste. Steuerung durch Gedankenkraft – wäre das nicht revolutionär? Mit diesem Gerät könnte man zwar nur Pong spielen, aber – auch wenn ihr wahrscheinlich ebenso wie ich keine Neurobiologen seid – glaubt ihr nicht, dass mit etwas besseren Geräten und wahrscheinlich etwas Konzentrationstraining so etwas möglich wäre? Vielleicht habt ihr sogar ausreichend gute Kontakte zu namhaften Controllerherstellern wie Saitek oder Microsoft, dass ... *g*

in freudiger Erwartung der Zukunft, Tobias Küster

Die Zukunft hat längst begonnen! Mein PC ist bereits mit einer solchen Schnittstelle ausgestattet. Ich brauche nur zu denken, dass ich es eilig habe und prompt reagiert mein Computer mit den schönsten Bluescreens, die man sich vorstellen kann. Nun aber mal im Ernst: schon lange ist so etwas in Planung, nur brauchte man bisher immer noch ein Kabel als Antenne. „MOUSE", wie das „(M)ilitary (O)perative (U)HF (S)tandard (E)quipment for Personal Computers" kurz genannt wird, wurde über geschickt lancierte Berichte der breiten Öffentlichkeit als DAS benutzerfreundliche Bediengerät für eine grafische Oberfläche schmackhaft gemacht. Der amerikanische Geheimdienst NSA hatte seinerzeit Überlegungen angestellt, Computer mit manipulierten Netzteilen auszustatten, die somit den Datenverkehr der internen Busse über die Stromleitung ins öffentliche Netz abstrahlen; da sich aber bei Zwischenschaltung einer unterbrechungsfreien Stromversorgung kein vernünftiges Nutzsignal zur Auswertung gewinnen ließ, musste ein anderer Weg beschritten werden. Der Kerngedanke war, Informationen aus dem abgeschirmten Blechgehäuse des Rechners nach außen zu senden; man brauchte eine Antenne – und um den harmlosen Computerbenutzer dazu zu bringen, ein Kabel von ein bis zwei Metern Länge an seinen Rechner anzubringen, musste ein Zubehörteil mit Alibi-Funktion entworfen werden: die „MOUSE". Ich denke, ich leide noch an den Spätfolgen der Silvesterfeier und unterbreche an dieser Stelle zum Wohl unserer Leser – und meines eigenen, wenn ich den Blick meines Chefredakteurs richtig deute.

Ich bräuchte mal euer Fachwissen sagt Tobias

WEIHNACHTSROSSI

Hallo Rainer,

in der letzten PC Games habe ich gelesen, dass du den Weihnachtsrossi machen willst und einen Leser bescherst. Zeigst du dich also wirklich in der Öffentlichkeit? Wie sehr hat dich dein Chef geschlagen, dass du eingewilligt hast? Machst du das jetzt jedes Jahr?

Ronnie Möckler

Ich habe mich relativ bereitwillig überreden lassen (Herr Stangl kann ungemein überzeugend sein, auch wenn er so gut wie nie zu körperlicher Gewalt tendiert) aber ich finde die Idee auch selbst ausgezeichnet. Welche andere Redaktion hat schon einen eigenen Weihnachtsrossi? Leider musste ich auf eine Elfe und ein Rentier als Begleitung verzichten, aber mir wurde dafür ein Schlitten (amerikanisch und straßentauglich) zur Verfügung gestellt. Als Sicherheitsvorkehrung sorgte ich für eine stilvolle Verkleidung (inklusive falschem Bart, Kutte und Sonnenbrille), was die Verwendung von versteckten Kameras nutzlos machte. Was tut man nicht alles für die Leser-Blatt-Bindung.

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

■ PLATZ DA! Dank zusätzlichem Speicherplatz kommen Käufer der PC-Games-DVD-Ausgabe in den Genuss von noch mehr Demos.

Platzangst

Als ich die neue Ausgabe heute in Händen hielt, musste ich traurigerweise erneut feststellen, dass sich die PC Games mehr und mehr auf die DVD-Ausgabe konzentriert. Viele geile Demos sind nur auf der DVD enthalten. Für mich als einen der (doch noch immer zahlreichen) DVD-Laufwerklosen ein fetter Minuspunkt. Wieso macht ihr das? Bitte erzählt mir nicht, die Sachen kann man nicht auf CD packen. Gerade mal sechs Demos auf der CD und unzählige auf DVD – ich find das einfach nur Wahnsinn.

Wolfgang, per E-Mail

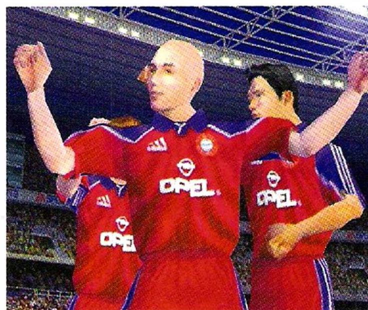
Natürlich passen auf eine DVD mit einer Kapazität von ca. 4,7 GByte mehr Daten als auf zwei CD-ROMs mit zusammen knapp 1,3 GByte. Wir setzen alles daran, sowohl die CD-ROMs als auch die DVD bis zum letzten Bit auszureizen, um möglichst viele spielbare Demos, Videoreportagen, Bugfixes und Extras unterzubringen. Allerdings stellen wir fest, dass die Größe vieler Demos stark zugenommen hat – Demos mit mehr als 100 MByte sind inzwischen keine Seltenheit mehr. Dadurch passen natürlich weniger Demos auf die CD-ROM.

Kommt Metal Gear Solid 2?

Ihr kennt ja *Metal Gear Solid 1* für den PC. Auf PlayStation gibt es schon Teil 2 und ich frage mich, ob für den PC *Metal Gear Solid 2* auch kommen wird! Ich würde gerne wissen, falls man Teil 2 für PC schon in Arbeit hat, wann das dann wohl VORAUSSICHTLICH kommt.

Thorben Schulte, Paderborn

Metal Gear Solid 2 erscheint für Sonys PlayStation 2 erst im Herbst 2001 – frühestens. Eine PC-Version wurde bislang von Konami noch nicht angekündigt, ist aber wahrscheinlich.



WER BIN ICH? Nur markante Köpfe wie den von Herrn Jancker erkennt der FIFA-Spieler.

FIFA 2001 unrealistisch?

FIFA 2001 ist doch wirklich unter aller Sau! Die Gesichter der Spieler sind zwar detaillierter, aber es ist noch immer nicht zu erkennen, welcher Spieler es ist!

Patrick, per E-Mail

Wie wir bereits in PC Games 8/2000 berichtet haben, darf EA Sports zwar die „echten" Mannschaften, Vereinsnamen und Wappen in Fußballspiele einbauen, nicht aber die Gesichter der Kicker. Dieses „Recht am eigenen Bild" liegt bei den Spielern selbst – EA Sports müsste also theoretisch bei jedem einzelnen Spieler um Erlaubnis fragen und dafür natürlich auch zahlen. Bei NBA- und NHL-Spielen sind die Spielernamen und -fotos in den entsprechenden Lizenzverträgen enthalten und daher entsprechend realistisch. Die Schuld liegt also weniger bei Electronic Arts als vielmehr an der verworrenen Rechtslage.

2D vs. 3D

Erst Blizzard mit *WarCraft 3*, jetzt Westwood mit *Emperor*: Warum um alles in der Welt schwenken jetzt plötzlich alle guten Hersteller auf 3D-Grafik um? Spiele wie *Earth 2150* will doch keiner haben.

Bastian, per E-Mail

Mit 2D-Engines stoßen die Entwickler und Grafiker offenbar an ihre Grenzen. Sowohl bei WarCraft 3 als auch bei Empire Earth (von Age-of-Empires-Designer Rick Goodman) ist die Spielperspektive fest vorgegeben – das lästige Zoomen und Drehen entfällt dadurch. Aber: Die Siedler 4, Anno 1503, Desperados und Commandos beweisen mit ihren prächtigen Landschaften und Gebäuden, dass 2D-Technik noch längst nicht zum alten Eisen gehört.



■ DIE WÜSTE LEBT Bei Emperor: Battle for Dune setzt Westwood erstmals eine 3D-Engine ein. Gebäude, Landschaften, Fahrzeuge, Panzer – alles ist 3D.



▪ IM AUFTRAG IHRER MAJESTÄT Das aufregende Agentenabenteuer von und mit Cate Archer wurde von PC Games mit einem Award ausgezeichnet.

No One Lives Forever

Vergebt Ihr keine PC-Games-Awards mehr? *No One Lives Forever* kassiert immerhin 91% und trotzdem bekommt das Spiel keine Auszeichnung. Warum?

Malte Sommer, Karlsruhe

Einfache Erklärung: Sie wurde schlichtweg „vergessen". Natürlich hat so ein geniales Spiel wie No One Lives Forever den PC-Games-Award mehr als redlich verdient.

Kein Patrizier-2-Test

Warum habt Ihr *Patrizier 2* in der letzten Ausgabe nicht getestet, andere Magazine hingegen schon?

Klara Weigl, Pfaffenhofen

Das Patrizier-2-Testmuster erreichte uns wie alle anderen Redaktionen am allerletzten Tag der Heftproduktion. Wir standen vor der Wahl: Schnell über Nacht testen und schreiben oder lieber eine seriöse, fundierte Besprechung abliefern? Wir haben uns für Letzteres entschieden: Bei einer solch umfangreichen Wirtschaftssimulation erschließen sich die Spieltiefe sowie viele Zusammenhänge (und Probleme) erst nach mehreren Tagen Spielzeit.

Alles, nur kein Obi

Ich kann wirklich nicht verstehen, warum LucasArts die Arbeiten an *Obi-Wan* eingestellt hat. Ist die momentan erhältliche Hardware wirklich zu schlecht für *Obi-Wan*?

Marcus Reuther, Sindelfingen

Die offizielle Erklärung, dass sich das „anspruchsvolle Spielkonzept" nicht mit der gegenwärtigen PC-Hardware realisieren ließe, ist schlichtweg Humbug. Kaum ein PC-Spiel reizt derzeit die Leistungsfähigkeit der PC-Prozessoren und Grafikkarten aus – von wenigen Ausnahmen wie Sacrifice abgesehen. Die zuletzt gezeigten Obi-Wan-Versionen sahen grafisch jedenfalls sicher nicht besser aus als etwa No One Lives Forever oder Gunman. LucasArts-Spiele waren noch nie für Highend-Grafik bekannt, weil sich die Firma strikt weigerte, externe Engines – etwa von id Software oder Epic (Unreal) – einzukaufen. Die Gründe für die Einstellung sind also nicht bei der zu schwachen Hardware zu suchen. Entweder fiel Obi-Wan bei internen Qualitätstests durch oder man erhofft sich von den angekündigten Konsolen-Fassungen höhere Verkaufszahlen.



AUSGESCHALTET Diese Szene aus Obi-Wan werden Sie leider niemals auf Ihrem PC bewundern dürfen.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), NielsHerrmann, Oliver Menne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Daniel Kreiss, Rüdiger Steidle, Georg Valtin (Volontär), Thomas Weiß (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Textchef: Michael Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz,Claudia Brose

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung), BernhardMeiler
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Stefan Weiß,Lars Theune

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendungvon Manuskriptenjeder Artgibt der Verfasser die Zustimmungzur Veröffentlichung in denvonder Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw.Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigungdes Verlages.Die Benutzung und Installation der Datenträgererfolgt aufeigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durchdie Benutzung derauf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programmestellenkeine Entwicklungdes Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Fürden Inhaltder Programmesind die Autoren verantwortlich.

[Anzeigenkontakt]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 -911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigenberatung Online:
Susanne Szameitat -142

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchtenwir Sie bitten, unsdies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe undder Seitennummer, in demdie Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift sieheoben.

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann(Leitung),Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
GongVerlagGmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC-Games-Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805 / 95 95 06 (0.24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0.24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
LeserserviceGmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für12 Ausgaben:
PCGamesCD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

Druck:
heckel GmbH,
ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin	DVD
ISSN	0947-781D	1432-248x	0946-6304	1616-6914
VKZ	B12782	B41783	B83361	B50713

Mitglied der Informationsgemeinschaftzur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal2000
301.927Exemplare

Achtung Hardware-Fans!

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games Hardware ein halbes Jahr kostenlos.

Überzeugen Sie Ihre Freunde von PC Games, dem großen PC-Spiele-Magazin. Als Dankeschön gibt's ein halbes Jahr kostenlos PC Games Hardware, das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.
PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware. Die monatliche CD-ROM ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was echte Spielefans für ihren PC brauchen. Oder Sie erhalten die Spielesammlung „The Dome Games" mit „Anstoss 2 Gold", „Civilization II", „Mechcommander", „Monopoly", „Nice 2".



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM. und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.); ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Ausrechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht einund dieselbePerson sein! DasAbo gilt für mindesters 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)
(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

☐ **„1/2-Jahres-Abo PCG Hardware"** (Art.-Nr. 2035)

☐ **„The Dome Games"** (Art.-Nr. 2032)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: DieseVereinbarung könnenSie innerhalb einer Frist von zwei Wochenwiderrufen;dic Fristbeginnteinen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) desWiderrufsan: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin domit einverstanden, dass die Post beieiner Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PG 26

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Januar?



TALK IM TURM Florian Stangl plauderte in der Premieren-Sendung von GIGA Games aus dem Chefredakteurs-Nähkästchen.

Georg Spiegel aus Potsdam bangt um die Haarpracht von *Industriegigant*-Schöpfer Hans Schilcher. Als Belohnung für seinen witzigen Spruch schicken wir ihm ein Spielepaket, voll gepackt mit den aktuellen Redaktionsfavoriten. Sie meinen, Sie schaffen das auch für unseren aktuellen Schnappschuss des Monats? Dann nichts wie her mit Ihrer Idee!

Gewinn-Hotline:	0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 22. Januar 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GUTEN APPETIT Wenn Hans Schilcher wüsste, was sich hinter seinem Rücken abspielt ...

PC Games 3/2001

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games 2/2001 erscheint am 07. Februar 2001

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Black & White

Kennen Sie den schon: Behauptet Peter Molyneux, dass *Black & White* im März 2001 erscheint. Glauben Sie nicht? Wir auch nicht. Doch bei unserem Besuch der Lionhead Studios anlässlich der aktuellen großen Titelstory wurden wir mit einer Version konfrontiert, die man ohne weiteres schon auf CD-ROM hätte packen und verkaufen können. Doch angesichts der gigantischen Erwartungshaltung – immerhin steht *Black & White* seit Monaten auf Platz 1, der am heißesten erwarteten Neuerscheinungen – verwundert es nicht weiter, dass das Team nur ein absolut perfektes Spiel abliefern möchte. Damit Sie wissen, ob *Black & White* zurecht als DAS Spiel des Jahres 2001 gehandelt wird und ab wann es sich lohnt, vor dem Spielehändler Ihres Vertrauens zu campen, stellen wir Ihnen in der nächsten PC Games vor, was aus unseren süßen kleinen Tierbabys im Verlauf der Zeit geworden ist – freuen Sie sich drauf.



Der Industriegigant 2

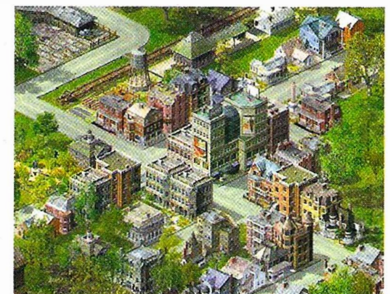
Mit seiner gigantischen Spieltiefe ist *Der Industriegigant* aus dem Genre der Aufbauspiele längst nicht mehr wegzudenken. Die Komplexität wird beibehalten, allerdings spielt der zweite Teil gleich mehrere Ligen höher; zudem wird an der Einsteigerfreundlichkeit geschraubt. Wir haben eine frühe Version Probe gespielt.

NBA Live 2001

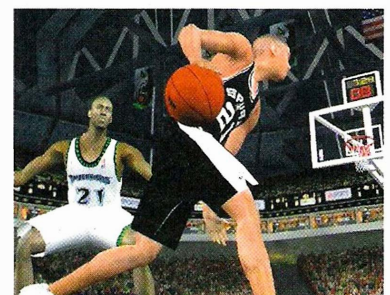
Für diese Ausgabe hat uns EA Sports einen Korb gegeben, doch schon in wenigen Wochen werden wir bereits unsere NBA-Superstars durch die Arenen scheuchen. Dann testen wir die Neuauflage der, nach Meinung vieler Experten, besten EA-Sports-Serie: *NBA Live 2001*. „Nur" bessere Grafik oder erneut das Maß aller Dinge im Sportsektor?

Z: Steel Soldiers

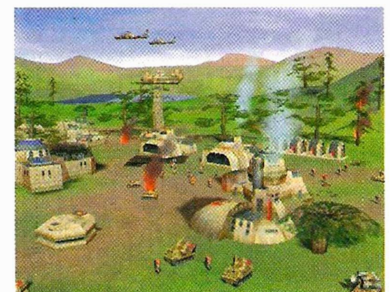
Der hektische Vorgänger ist Kult, der zweite Teil wird strategielastiger und das Geschehen spielt sich auf riesigen 3D-Arealen ab: Bei *Z: Steel Soldiers* legen die legendären Bitmap Brothers wieder gesteigerten Wert auf temporeiches Gameplay und einen knackigen Schwierigkeitsgrad. Was unsere Tester von der *Z*-Fortsetzung halten, steht in der nächsten Ausgabe.



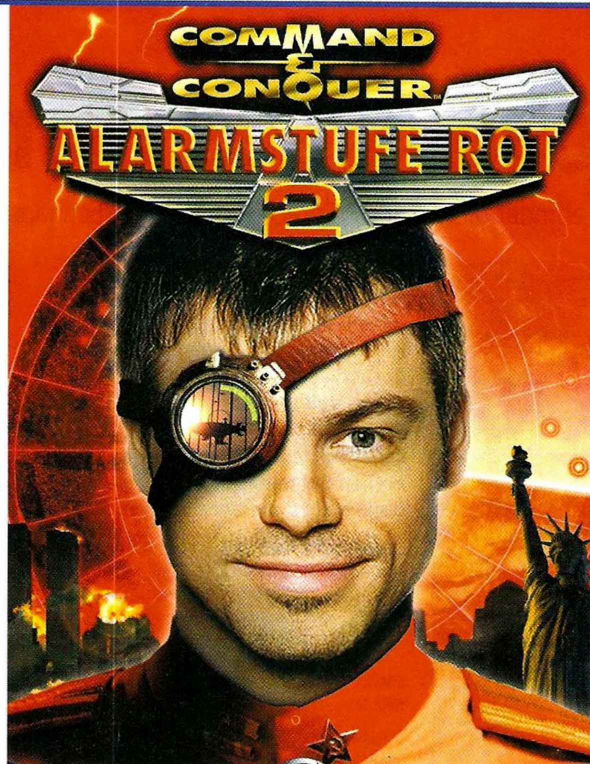
DER INDUSTRIEGIGANT 2 Die prächtige isometrische Grafik strotzt nur so vor Details.



NBA LIVE 2001 Unsere Tester heften sich an die flinken Fersen der größten NBA-Stars.



Z: STEEL SOLDIERS Trotz 3D-Grafik bleibt das Geschehen immer schön übersichtlich.



Ein Schiff wird kommen ...

Hallo Zielgruppe!

Wo waren wir letztes Mal stehen geblieben? James Tiberius Kirk. Er hatte mich zu ein paar Runden *Command & Conquer: Tiberian Sun* inspiriert, aber nachdem die Enterprise einfach nicht auftauchen wollte, habe ich umdisponiert, und *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* ausgerufen.

Ein netter Zug: Ich kann mir aussuchen, ob ich Amerikaner oder Russe bin. Ein Asyltraum wird wahr. Aber ich verzichte auf die Greencard. Wegen dem unsäglichen Präsidentenwahl-Terror in den USA werde ich den Amerikanern mal in Sachen Urnen eine kleine Lektion erteilen. Außerdem eine gute Gelegenheit, den Freunden aus Übersee als Rache für McDonald's mal etwas europäische Kultur mit außergewöhnlichen Waffen nahe zu bringen. Tintenfische zum Beispiel. Nicht Oktopus-Salat, sondern trainierte Anti-U-Boot-Riesentintenfische. Einige von ihnen wurden zwar zu Calamari fritti verarbeitet, aber die anderen haben die US-Marine-Delfine zu Tunfischdosenfutter aufbereitet. Zugegeben, ich hatte nicht gerade meinen esoterischen Tag.

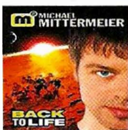
„Ihre besondere Kreuzfahrt: Neben Bridge und Shuffleboard können Sie nachmittags entspannt einige russische Terror-Drohnen vernichten. Nach einem fröhlichen Bombenanschlag durch unseren Verrückten Iwan bitten wir zum Galadiner mit anschließender Vernichtung einer Weltstadt. Sie können in unserer Klonstätte jederzeit ihren Lieblingssnack replizieren. Und der Psychosensor sorgt für eine gepflegte Urlaubs-Stimmung. Wieder zu Hause angekommen, bringt Sie unser Apokalypse-Panzer bis vor die Haustür." Kein Last-Minute-, sondern ein Last-Hour-hat-geschlagen-Angebot!

Nachdem ich also die Vereinigten Staaten unterjocht, die Todesstrafe abgeschafft und wieder zu Mütterchen Russland heimgekehrt bin, habe ich mir gedacht, Michl, jetzt etwas Ruhigeres. Nachdem ich mit Bill Gates' Produkten gute Erfahrungen im Pause-machen-müssen habe, nahm ich *Age of Empires 2*, ein echter Megaseller. Da kann man nix falsch machen, dachte ich, allerdings dachte ich das auch schon bei Windows '95. Und los geht's. Na ja, los ist übertrieben, ich beobachte eine Art digitalen Ziegenpeter und Render-Heidis beim Holzhacken und Dorf aufbauen, inklusive Sägemühle. Spielen wir hier die Anfänge der Waltons nach? „Gute Nacht, John Boy", „Gute Nacht, Mary-Ellen" und gute Nacht Microsoft.

Generell sind die amerikanischen Einheiten derart politisch korrekt benannt, dass es die Zehennägel zu einer Tesla-Spule aufrollt (einem Elektrizitätsgenerator, der – wie Tesa, der klebrige FilmFilm – auch nachgeladen werden muss, und die Rolle ist auch immer im ungünstigsten Moment leer). Ich meine, ein amerikanisches Flugabwehrschiff „Ägäis-Kreuzer" zu nennen, ist ein bitzeli irreführend. Wie soll ich mir das denn vorstellen?

Also, wenn's mit dem Burgenbauen mal wieder etwas länger dauert und grade mal kein Kirov-Luftschiff zur Hand ist, um in einem New Yorker McDonald's Wodka zu trinken, empfehle ich Warlords: *Battlecry*.

Alles Weitere später
Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games und berichtet über seine Erlebnisse in der Welt der PC-Spiele. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage – 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.